DIE E3-AUSGABE: PC-NEUHEITEN AUF 40 SEITEN!



DIE WERBE-TRICKS DER HARDWARE-HERSTELLER

Große Zahlen, nix dahinter: So entlarven Sie Grafikkarten-Bluffs! S. 120

40 SEITEN SPECIAL: DAS BESTE DER E3!

- THE WITCHER 3
- ASSASSIN'S CREED 4
- CALL OF DUTY: GHOSTS
- TOTAL WAR: ROME 2
- NEED FOR SPEED RIVALS
- ELDER SCROLLS ONLINE
- TITANFALL • DESTINY
- THE CREW UND VIELE MEHR!

COMPANY OF HEROES 2 TEST + TUNING

Grandiose Grafik, aber auch grandiose Solo-Kampagne? S. 70

IM TEST: DIABLO 3 ALTERNATIVEN

Angriff der Superhelden und Vampire: Wie gut sind Marvel Heroes und Van Helsing? S. 78

STUDIOBESUCH + EXKLUSIVE BILDER

BATTLEFIELD 4

MEHRSPIELER MODUS

Stundenlang selbst gespielt: Gigantische Schlachtfelder mit 64 Spielern gleichzeitig • Einstürzende Gebäude • So funktionieren Gefechte auf dem Wasser • Alles über den Commander-Modus Ab Seite 22

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLLVERSION!

AUSGABE 251
7/13 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80

07
4 196213 403991

Celebrate the games!

Jetzt Tickets sichern!

www.gamescom.de

gamescom

22.–25. AUGUST 2013 KÖLN

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 60 89 999*
(*0,20 Euro/Anruf aus dem dt. Festnetz;
max.0,60 Euro/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
gamescom@visitor.koelnmesse.de





... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

Im atmosphärischen Point&Click-Adventure *The Book of Unwritten Tales* müssen Sie ein geheimnisvolles und mächtiges Artefakt vor der bösen Erzhexe und ihrem Sohn beschützen. Dazu steuern Sie insgesamt vier Hauptcharaktere durch die schön gezeichneten Levels. Sie beginnen mit dem einfältigen Gnom Wilbur, der durch Zufall eines Tages in den Besitz eines magischen Ringes gerät. Sein Auftrag lautet, das Schmuckstück einem mächtigen Zauberer zu überbringen. Noch ahnt Wilbur nicht, dass er damit in das Abenteuer seines Lebens stolpert ...

Genretypisch reden Sie mit Personen, lauschen witzigen Dialogen, sammeln Gegenstände ein und kombinieren bzw. benutzen diese, um Rätsel zu lösen. Das humorvolle Adventure des deutschen Entwicklerstudios King Art glänzt mit guten Rätseln, abgedrehten Charakteren, toller Sprachausgabe und einer langen Spielzeit (ca. 16 Stunden).

MINDEST-SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:
Windows XP SP3/Vista/7, 2 GHz CPU, 1 GB RAM (XP/2 GB RAM Vista/7, Grafikkarte mit 128 MB, Pixel Shader 2.0 und DirectX 9.0c, 6 GB Festplattenspeicherplatz



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Klassisches Adventure mit zauberhafter Atmosphäre
- Wunderschöne Grafik
- Vier Helden, teilweise gleichzeitig spielbar
- Witzige und kluge Seitenhiebe auf Filme und Computerspiele
- Gutes Rätseldesign
- Liebenswürdige Charaktere
- Hervorragende Sprecher
- Erstklassiger Soundtrack
- Lange Spielzeit
- Durchdachte Steuerung
- Schön erzählte Story
- Über 60 Schauplätze
- Mehr als 150 Rätsel

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
The Book of Unwritten Tales

VIDEOS (VORSCHAU)
Battlefield 4
Grim Dawn

VIDEOS (TEST)
Call of Juarez: Gunslinger
Company of Heroes 2
The Incredible Adventures of Van Helsing

VIDEOS (MAGAZIN)
Call of Duty: Ghosts vs. Battlefield 4 – Technik-Check
Meisterwerke: Die Stronghold-Serie
Rossis Welt: Folge 57
Vollversion: The Book of Unwritten Tales
Unsere Online-Shows

TOOLS
7-Zip
Adobe Reader
VLC Media Player

INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

VIDEOS (TEST)
Anomaly 2
Dust – An Elysian Tail
Reus
The Night of the Rabbit
The Swapper

VIDEOS (VORSCHAU)
Folk Tale
The Bureau: XCOM Declassified

VIDEOS (MAGAZIN)
Call of Duty: Ghosts – Die neue Technik & Hinter den Kulissen
Die zehn schlimmsten Zeitfresser-Spiele
Die besten Skyrim-Mods Teil 1
Die besten Skyrim-Mods Teil 2
Indie-Watch: Folge 1
Splinter Cell: Black List – Der Co-Op-Modus

VIDEOS (TRAILER)
Assassin's Creed 4: Black Flag
Call of Duty: Ghosts
Castlevania: Lords of Shadow – Ultimate Edition
Company of Heroes 2
Dark
Das Schwarze Auge: Nordlandtrilogie
FIFA 14
Murdered: Soul Suspect
Need for Speed: Rivals
Rome 2: Total War
Saints Row 4
Splinter Cell: Black List
The Bureau: XCOM Declassified
Thief
Watch Dogs

TOOLS
7-Zip
Adobe Reader
VLC Media Player



EDITORIAL

Auf in die Schlacht!



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DIENSTAG | 28. Mai 2013

PC-Games-Autor und *Battlefield*-Experte Oliver Halbig hat heute die exklusive Gelegenheit, in aller Ruhe *Battlefield 4* im Multiplayer-Modus zu spielen – und zwar direkt beim *Battlefield*-Studio DICE in Stockholm: Als eine von ganz wenigen Redaktionen in Europa sehen wir vorab den neuen Commander-Modus und testen die neuen Karten. Was wir dabei erlebt haben, steht in der Titelstory ab Seite 22.

DIENSTAG | 11. Juni 2013

Offizieller Startschuss für die E3 2013 in Los Angeles – die weltgrößte Spielemesse steht in diesem Jahr ganz im Zeichen der beiden neuen Spielekonsolen Playstation 4 und Xbox One. Sie fragen sich zu Recht: „Was juckt mich das als PC-Spieler?" Eine ganze Menge. Denn zum einen haben die neuen Konsolen Einfluss darauf, wie all die Spiele aussehen, die für mehrere Systeme erscheinen. Zum anderen bringt eine neue Konsolengeneration meist auch komplett neue Spielemarken mit sich – so wie es beispielsweise bei der Xbox mit *Halo* der Fall war. Die ganz dicke PC-Überraschung hatte die E3 in diesem Jahr nicht zu bieten, dafür aber frische Eindrücke von überwältigend schönen Spielen: *Watch Dogs*, *The Witcher 3*, *Assassin's Creed 3*, *Battlefield 4*, *The Elder Scrolls Online*, um nur einige zu nennen. Von heiß ersehnten Titeln wie *Star Wars: Battlefront*, Dragon Age*: Inquisition* und *Mirror's Edge 2* gab es hingegen erste Videos zu sehen. Wie in jedem Jahr haben wir die Redaktion aufgeteilt: Das Team in Kalifornien schaute sich live vor Ort alle Neuheiten an und lieferte Ersteindrücke, und in der Redaktion in Fürth wurden parallel all die Infos, Bilder und Fotos zu Artikeln zusammengebaut. Unser 40 Seiten starker E3-Sonderteil startet auf Seite 16.

MITTWOCH | 12. Juni 2013

Klar, als Hauptpreis im PC-Games-Jubiläums-Gewinnspiel winkt immerhin ein Gaming-Notebook. Trotzdem hätten wir nie im Leben mit so vielen Einsendungen gerechnet: Hunderte unserer langjährigen Leser mailen uns Fotos ihrer liebevoll gepflegten PC-Games-Sammlungen. Mitmachen ist weiterhin möglich. Bis zum 5. Juli können Sie auch beim großen Jubiläums-Quiz anlässlich der 250. Ausgabe teilnehmen und großartige Preise abräumen. Alle Infos und jede Menge Specials rund ums Jubiläum finden Sie auf pcgames.de/250.

Viel Spaß mit der E3-Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

NEU AM KIOSK



PC Games Sonderheft „Bestseller: Battlefield 3"
Maps beherrschen, Kameraden helfen, Feinde beeindrucken: Unter diesem Motto steht das neue PC-Games-Sonderheft zu *Battlefield 3*. Auf über 80 Seiten erwarten Sie tonnenweise Tipps, Taktiken, Guides und Karten zu *Battlefield 3* und allen Add-ons, also *Back to Karkand*, *Close Quarters*, *Armored Kill*, *Aftermath* und *End Game*! Das Sonderheft samt großem Wendeposter bekommen Sie ab sofort im gut sortierten Zeitschriftenhandel und unter shop.pcgames.de.

SO ERREICHEN SIE UNS:



Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Für alle, die skillen, raiden, buffen, grinden, casten, pullen, farmen, tanken und twinken!



+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten
+ Guides für aktuelle Schlachtzugs-Instanzen
+ Jeden Monat neu am Kiosk!



+ Das beliebte PC-Games-Klassenbuch – jetzt komplett neu für Mists of Pandaria
+ Die ultimativen Klassenguides für Jäger und Druide
+ Mit stabilen Karton-Spickzetteln zum Herausnehmen!
+ Jetzt bestellen unter shop.pcgames.de (Sonderpreis für PC-Games-Abonnenten!)



abo.mmore.de

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

ab 19,99 €/Monat*

Sparpreis für volle 24 Monate, danach 24,99 €/Monat.



DAS BESTE WLAN

- ✓ 1&1 HomeServer für 0,– €: WLAN-Modem und Telefonanlage in einem.
- ✓ 6.000 – 50.000 kBit/s zum Sparpreis!











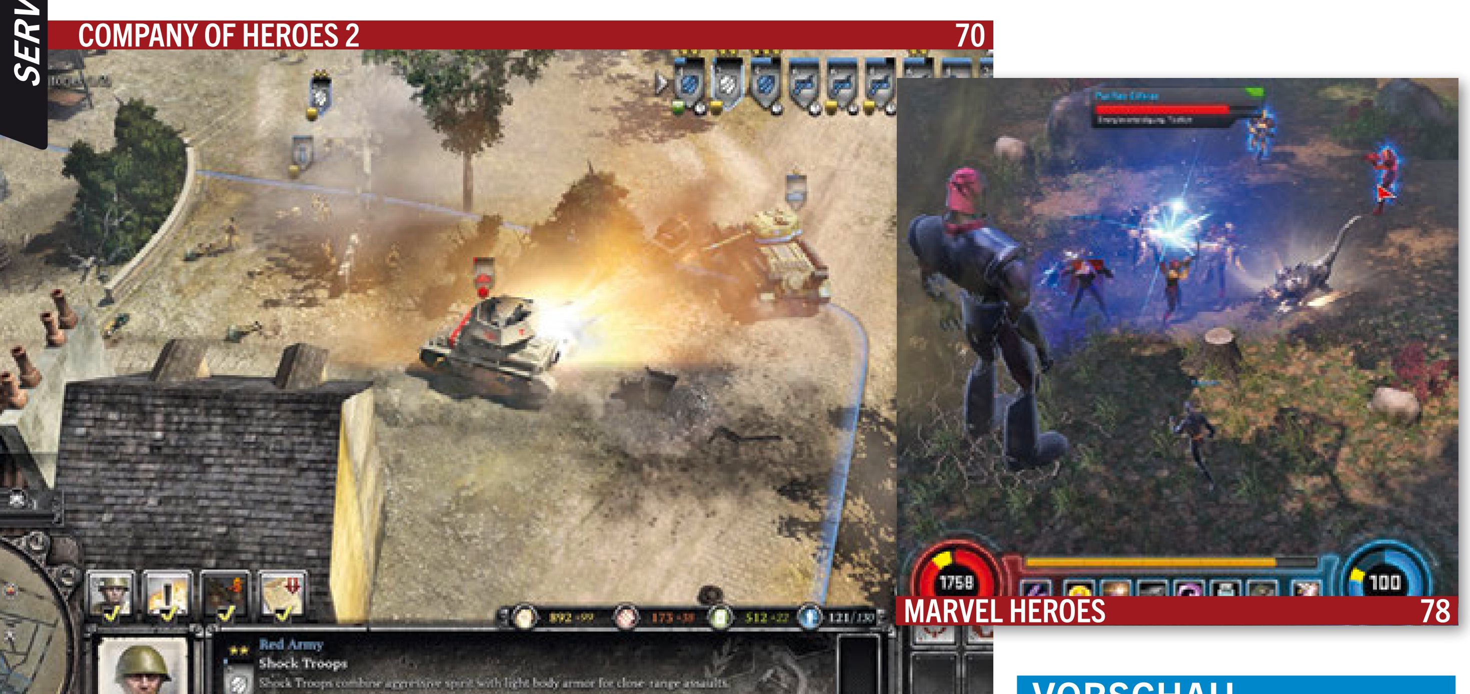


1und1.de

0 26 02 / 96 90

*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Inklusive Internet-Flat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz oder immer kostenlos für 5,– €/Monat mehr mit der 1&1 Telefon-Flat. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. 1&1 HomeServer für 0,– € (Hardware-Versand 9,60 €). 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

INHALT 07/13


COMPANY OF HEROES 2 70

MARVEL HEROES 78

VORSCHAU

AKTUELLES

MAGAZIN

TEST

HARDWARE

SERVICE

DIE SPIELEMESSE IM ÜBERBLICK



E3-SPECIALS AB SEITE 16

ACTIONSPIELE AB SEITE 22

ROLLENSPIELE AB SEITE 41

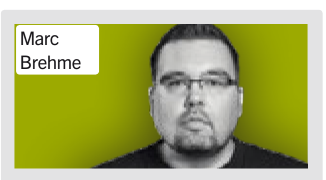
ADVENTURES AB SEITE 46

STRATEGIESPIELE AB SEITE 48

SPORTSPIELE AB SEITE 51

SONSTIGE SPIELE AB SEITE 54

SPIELE IN DIESER AUSGABE



„Sony hat keinen Krieg gewonnen, aber die erste große Schlacht."

E3 2013. Minuten nach der Präsentation der Playstation 4 füllt sich das Internet mit Häme für Microsoft. Der Konkurrent Sony gießt mit der Veröffentlichung eines Videos mit der offiziellen Anleitung zum Spieletausch bei der PS4 noch Öl ins Feuer. Das Filmchen dauert 22 Sekunden. Ein Manager überreicht einem anderen eine Disc. Fertig. So einfach ist das. So einfach bleibt das – bei der japanischen Konsole. Zehntausende markieren das Video mit einem virtuellen „Gefällt mir". „Gefällt mir", denkt auch Sony. Warum hielt Microsoft trotz wochenlanger Entrüstungsstürme der Spieler an seinen Restriktionen bei der Xbox One fest und vertrat diese auch vehement auf der E3? Warum springen die Redmonder mit Anlauf gleich in zwei Tretminen, die in knallroter Schrift mit „Onlinezwang" und „Gebrauchtspielsperre" markiert sind? Betriebsblindheit? Überheblichkeit? Ich kann es mir nicht erklären. Etwas anderes schon. Meine Entscheidung, die PS4 vorzubestellen, fiel, ohne mich wehmütig von einer Alternative verabschieden zu müssen. Weil es einfach keine gab.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

PC-Fassung angekündigt

Fast drei Jahre nach dem Konsolen-Release beehrt *Castlevania: Lords of Shadow* doch noch den PC: Am 27. August 2013 erscheint das Spiel mit dem Namenszusatz *Ultimate Edition* sowohl über Steam als auch im Einzelhandel. Die PC-Fassung enthält bereits die DLCs *Reverie* und *Resurrection*, außerdem wurde die Grafik für hohe Auflösungen optimiert. *Lords of Shadow* erzählt die tragische Geschichte des Peitschenschwingers Gabriel Belmont, der versucht, die Seele seiner verstorbenen Frau zu retten. Schöne Grafik, dichte Atmosphäre, ein starker Soundtrack und ein forderndes Kampfsystem zeichnen das umfangreiche Action-Adventure aus. Die Fortsetzung Castlevania: *Lords of Shadow 2* erscheint übrigens noch im 4. Quartal. ❑

Info: www.konami-castlevania.com/de

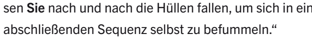


HORN DES MONATS*

MATTI SANDQVIST



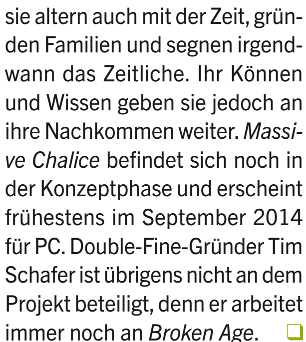
Im letzten Heft überließ unser Matti nichts dem Zufall. Erst brachte er A-Team-Fans auf die Palme, als er Hannibal Smith mit dem irren Murdock verwechselte (S. 24). Dann behauptete er in der Vorschau zu *Company of Heroes 2* (S. 45), die Sowjets hätten verbitterten Widerstand geleistet. Weil er aber „erbittert" meinte, lassen wir uns nicht lang bitten: Hier dein verdienter Horn!



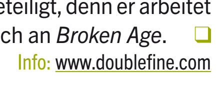
* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

MASSIVE CHALICE

Double Fine mit neuem Projekt



Derzeit ist Double Fine (*Psychonauts*) noch mit dem Adventure *Broken Age* beschäftigt. Weil aber nur ein Teil des Studios dadurch ausgelastet ist, hat Double Fine schon ein weiteres Projekt begonnen: *Massive Chalice*. Auch dieses Spiel wird über Kickstarter finanziert, bislang (Stand: 14. Juni 2013) kam knapp eine Million US-Dollar zusammen. *Massive Chalice* wird ein rundenbasiertes Taktikspiel, das an Klassiker wie *Final Fantasy Tactics* erinnern soll. Der Spieler verwaltet Zug um Zug ein Fantasy-Königreich, kümmert sich um den Aufbau seiner Armee und schlägt knifflige Schlachten. Heldeneinheiten können nicht nur im Kampf (dauerhaft) fallen, sie altern auch mit der Zeit, gründen Familien und segnen irgendwann das Zeitliche. Ihr Können und Wissen geben sie jedoch an ihre Nachkommen weiter. *Massive Chalice* befindet sich noch in der Konzeptphase und erscheint frühestens im September 2014 für PC. Double-Fine-Gründer Tim Schafer ist übrigens nicht an dem Projekt beteiligt, denn er arbeitet immer noch an *Broken Age*. ❑

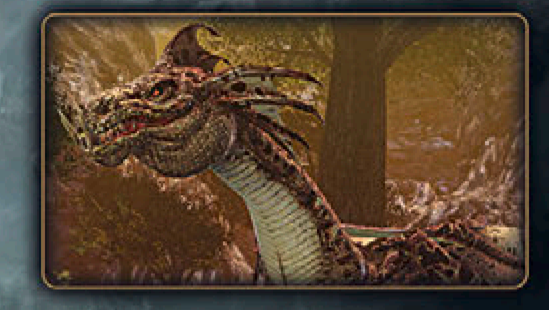


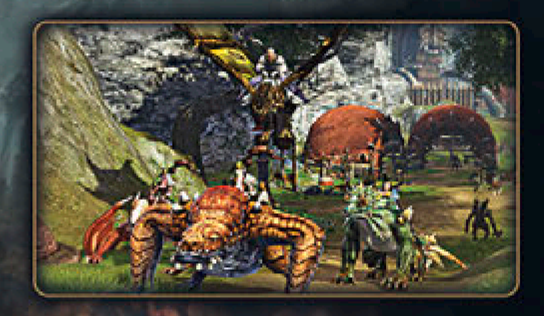
Info: www.doublefine.com

Von den Entwicklern von Runes of Magic

Folge deinem Schicksal!

"Dragon's Prophet sieht vielversprechend aus – ein weiterer Hit kündigt sich an!"
Buffed











"Das Drachensystem bringt frischen Wind in die MMO-Szene!"

"Drachen gehen immer!"
Buffed



www.DragonsProphetEurope.com/PCGAMES

© 2012 - 2013 Runewaker Entertainment Corp., Alle Rechte vorbehalten. © 2012 - 2013 Infernum Productions AG, Alle Rechte vorbehalten. Infernum ist der autorisierte Verlag und Betreiber von Dragon's Prophet.

CITADELS

Ritterspiele


Falls man nicht das Burgtor wie hier im Bild knacken kann, sollte man zu Belagerungstürmen greifen.


Die Belagerungsschlachten sehen dank der Feuereffekte ansehnlich aus.

Publisher Bitcomposer stattete uns einen Besuch ab und brachte eine Alpha-Version des Aufbaustrategiespiels *Citadels* mit. Bereits beim Spielstart wird deutlich, dass sich das slowakische Entwicklerstudio Games Distillery von *Stronghold* hat inspirieren lassen – im Fokus steht der Aufbau einer mittelalterlichen Burg. In den meisten Missionen starten Sie zunächst mit einer einfachen Stadthalle und errichten dann Gebäude, um Ressourcen abzubauen, und ziehen anschließend eine Mauer um Ihre Siedlung. Danach sollte man noch Türme an den richtigen Stellen positionieren und Soldaten ausbilden. Damit man auch andere Burgen belagern kann, leistet man sich noch Katapulte oder Belagerungstürme. Die obligatorischen Schlachten sind ansehnlich präsentiert. Wenn brennende Pfeile auf Burgmauern treffen und Wurfgeschosse von Ballisten einschlagen, kommt Stimmung auf. An den trist präsentierten Karten sollten die Entwickler allerdings noch arbeiten. Auch in puncto Wuselfaktor sind Genrekollegen wie *Die Siedler* noch weit voraus. Wir haben aber nur eine Alpha-Version des Spiels gesehen, bis zum Release (voraussichtlich im Juli) wollen die Macher noch viel Feintuning betreiben. ❑

Info: www.bit-composer.com

Max Falkenstern* meint:
Bitcomposer auf den Spuren von *Stronghold*: Das Errichten von Burgen und das Einreißen derselben mit schwerem Kriegsgerät macht in *Citadels* fast genauso viel Spaß wie beim Vorbild. Dabei richtet sich das Spiel primär an Fans ruhiger Aufbau-Strategie. Da beiden Fraktionen praktisch identische Einheitentypen zur Verfügung stehen, lassen die Kämpfe etwas taktische Tiefe vermissen. Dennoch wird *Citadels* für Hobby-Burgenbauer sicher einen Blick wert sein.

*Max Falkenstern ist Online-Redakteur unserer Webseite pcgames.de


Damit Ihre Siedlung vor Angreifern geschützt ist, sollten Sie zunächst mehrere Mauern errichten.


Mauern alleine schützen nicht vor Überfällen. Sie müssen auch Bogenschützen ausbilden und Türme positionieren.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
4	Call of Duty: Black Ops 2	Activision	Test in 12/12	Wertung: 85
5	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88
6	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: -
7	Metro: Last Light	Deep Silver	Test in 07/13	Wertung: 86
8	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/12	Wertung: 90
9	Diablo 3	Blizzard Entertainment	Test in 06/12	Wertung: 91
10	League of Legends	Riot Games	Test in 13/09	Wertung: 78

STATE OF DECAY

Zombie-Hit erscheint auch für PC

Ohne viel Aufsehen hat Undead Labs sein ambitioniertes Open-World-Spiel *State of Decay* veröffentlicht – vorerst nur für Xbox 360. Eine PC-Fassung des Indie-Titels befindet sich schon in Arbeit, allerdings noch ohne Releasetermin. *State of Decay* ist ein reiner Download-Titel (etwa 20 Euro über Xbox Live) und konnte sich in den ersten zwei Wochen rund 250.000 Mal verkaufen – ein echter Überraschungserfolg! Das Spiel kommt ohne feste Levelgrenzen aus und verzichtet auch auf eine durchgehende Handlung. Vielmehr wird man zu Beginn in eine weitläufige, offene Welt geworfen, die von Zombies bevölkert ist. Der Spieler kann nun einer Hauptquestreihe folgen oder sich auf eigene Faust durchschlagen: Hütten und Campingplätze nach Ausrüstung durchsuchen, neue Orte auskundschaften, mit dem Auto durch die Gegend brettern, Untote bekämpfen – dem Spieler werden kaum Grenzen gesetzt. Durch bestimmte Handlungen verbessert der Spielcharakter seine Fähigkeiten, wie in einem Rollenspiel. Mit der Zeit trifft man außerdem auf NPCs, die man anheuern und in gesicherten Häusern unterbringen kann. Damit die Zweckgemeinschaft aber funktioniert, muss man Rohstoffe, Medizin und Betten bereitstellen, außerdem wollen die Verbündeten schlafen und ihre Wunden behandeln. Alles in allem ein spannendes, ambitioniertes Einzelspieler-Konzept. Für die PC-Umsetzung hoffen wir aber, dass Undead Labs noch an der detailarmen Grafik, der hohlen KI und der hakeligen Kampfsteuerung nachbessert. ❑

Info: http://undeadlabs.com


Die offene Spielwelt ist sehr weitläufig, darum ist man hin und wieder auf Autos angewiesen.


Der Einsatz von Schusswaffen ist nur eine Notlösung – denn der Lärm lockt weitere Zombies an.

MAGRUNNER: DARK PULSE

Portal-Klon mit Cthulhu-Story

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine spielbare Betaversion von *Magrunner*, einem Ego-Puzzler, der sich großzügig bei Valves Hit *Portal* bedient. Statt einer Portalkanone besitzt Ihr Held aber einen Handschuh, der Objekten wie Kisten, Aufzügen oder Katapultplattformen eine von zwei elektrischen Ladungen verpasst. Daraufhin stoßen sich diese Gegenstände entweder ab oder ziehen sich an. *Magrunner* nutzt dieses Prinzip des Magnetismus für eine ganze Reihe von Kopfnüssen, von denen in der Beta rund ein Viertel enthalten waren. Die Puzzles sind stets logisch und nehmen immer komplexere Formen an. Der Schwierigkeitsgrad der Beta stellt aber niemanden vor Probleme, der zuvor schon *Quantum Conundrum*, *Qube* oder *Antichamber* gespielt hat. Was *Magrunner* von all diesen Spielen unterscheidet, ist die Präsentation seiner Geschichte: Der Mentor des Protagonisten meldet sich immer wieder über Funk, außerdem gibt es Dialoge mit anderen Charakteren. Der Plot fängt vorhersehbar an: Ein globaler Konzern ruft einen Wettbewerb für die Mitarbeit an einem Weltraumprogramm aus; Sie sind einer der sieben Teilnehmer. Doch etwas läuft schief: Ein Kult versucht eine uralte Gottheit wiederzuerwecken, den aus zahllosen Büchern bekannten Cthulhu. Die Wendung vom sorgenfreien Puzzlespiel zur düsteren Horror-Erzählung ist gelungen; wir sind jedenfalls gespannt, wie die Geschichte ausgeht. *Magrunner* erscheint am 25. Juni; den Test gibt es in der nächsten Ausgabe. ❑

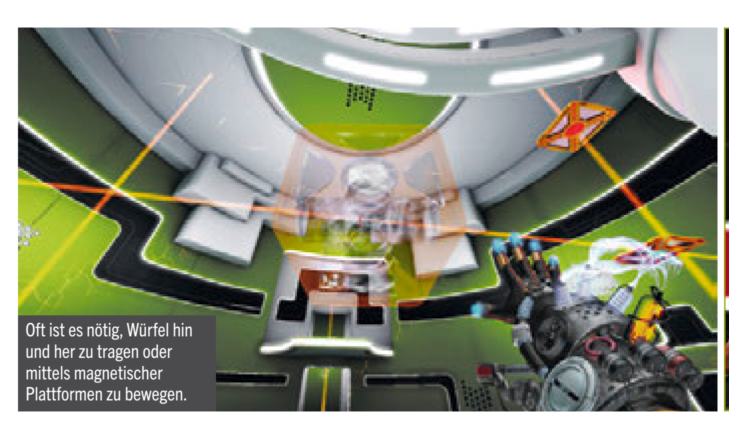
Info: www.magrunner-thegame.com



Im Spielverlauf weichen die klinisch weißen Testräume düsteren Höhlen. Schließlich geht es sogar ins Weltall.



Peter meint: Hoffentlich werden die Puzzles im Spielverlauf noch anspruchsvoller und die Charaktere ein wenig glaubwürdiger. Davon abgesehen gefällt mir *Magrunner* mit seiner leicht zu durchschauenden, aber immer spaßigen Spielmechanik jedoch bereits richtig gut.



Oft ist es nötig, Würfel hin und her zu tragen oder mittels magnetischer Plattformen zu bewegen.

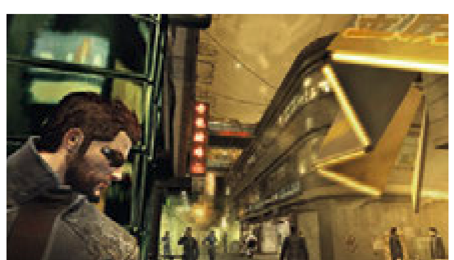


Cthulhus Dienerwesen besiegen Sie, indem Sie durch kluge Puzzle-Arbeit explosive Kisten in deren Richtung abfeuern.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT

Dickes Endzeit-Paket

Squares dystopischer Endzeit-Thriller *Deus Ex: Human Revolution* erschien bereits im August 2011 für die aktuelle Konsolengeneration und den PC. Ursprünglich sollte für die Wii U in diesem Mai eine exklusive, erweiterte Fassung mit überarbeiteten Bosskämpfen, verbesserter KI, Änderungen am Balancing, ein paar Touchpad-Funktionen und schickerer Grafik erscheinen. Pünktlich zur E3, wurde dieser Director's Cut jedoch verschoben und erscheint nun neben PS3 und Xbox 360 auch für den PC. Besonders praktisch: Die neue Edition enthält auch alle bisher veröffentlichten DLCs – ideal also, um das gelungene Action-RPG nachzuholen. Der Release soll noch in diesem Jahr erfolgen.



Das ebenfalls frisch angekündigte *Deus Ex: The Fall* entpuppte sich hingegen als iOS-exklusives Mobile-Spiel. Auf eine richtige, vollwertige Fortsetzung müssen PC-Fans also wohl noch eine ganze Weile warten. ❑

Info: www.deusex.com

HELLRAID

Ab in die Hölle

Die polnischen Entwickler Techland kennt man als Schöpfer der *Call of Juarez*-Reihe. Das Studio veröffentlicht mit *Hellraid* noch in diesem Jahr einen (äußerst brutalen) Ego-Schnetzler, der in einer Fantasy-Welt angesiedelt ist. Ursprünglich war *Hellraid* als Zusatz-Modus für ein Zombie-Action-Spiel gedacht, bevor sich die Entwickler entschieden, einen eigenständigen Titel daraus zu basteln. Aus der Ego-Perspektive kämpfen Sie sich durch ein mittelalterliches Fantasy-Setting mit allerlei Sagengestalten und Horror-Kreaturen. Neben einer umfangreichen Einzelspielerkampagne soll das Spiel auch einen Koop-Modus für bis zu drei Spieler sowie einen Online-Modus namens „Game Master" umassen und auf zufallsbasierte Beutefunde und Gegnerbegegnungen setzen. Wie in einem Rollenspiel entscheiden Sie sich zudem für eine von vier Klassen (Zauberer, Paladin, Krieger oder Schurke) und leveln Ihren Charakter im Laufe der Kampagne auf. Als Waffen stehen Ihnen dabei allerlei Nahkampf-Utensilien, aber auch Bögen und natürlich Magie zur Verfügung. ❑

Info: www.hellraid.com



Wie etwa bei *Dark Messiah of Might & Magic* sind Sie meist im Nahkampf zugange.

KURZMELDUNGEN

HACK&SLAY-NACHSCHUB
Neocore Games arbeitet bereits an einem Nachfolger zum gelungenen Indie-Action-Rollenspiel *The Incredible Adventures of Van Helsing* (Test auf Seite 82). Charaktere aus Teil 1 lassen sich darin importieren, alternativ erstellen Sie einen neuen Helden. Einen Releasetermin gibt es noch nicht.

KNETSPIEL AUF KICKSTARTER
Bei Redaktionsschluss kämpfte Entwickler Pencil Test Studios auf www.kickstarter.com noch um die nötigen Spendengelder der Spieler, um die Finanzierung eines ungewöhnlichen Projekts sicherzustellen: *Armikrog* soll ein Point&Click-Adventure werden, dessen Figuren und Kulissen aus Knete modelliert und anschließend digitalisiert wurden.

FEZ KRIEGT EINEN NACHFOLGER
Am Rande der E3 kündigte Indie-Entwickler Phil Fish *Fez 2* an. Details oder einen Termin zum Nachfolger des ebenso knuffigen wie kniffligen Puzzlespiels gibt es noch keine.

SCHNETZELACTION FÜR DEN PC
Metal Gear Rising: Revengeance bekommt in naher Zukunft eine PC-Version. Das bislang konsolenexklusive Actionspiel mit dem exzentrischen Held Raiden zeichnet sich vor allem durch knallige Schwertkämpfe aus, welche die millimetergenaue Zerstückelung von Widersachern erlauben.

SPIELE AUF DER LEINWAND
Ubisoft hat *Transformers*-Regisseur Michael Bay mit der Verfilmung der *Ghost Recon*-Serie betraut. Bildschirmfüllende Explosionen dürften damit gesichert sein. Derweil zeigte EA auf der E3 erste Szenen aus dem *Need for Speed*-Film, der am 14. März 2014 in die Kinos kommt.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Seite.

Messe-Futter

Viktor, Wolfgang, Sebastian und Thomas liefen sich für Sie die Hacken auf der E3 in Los Angeles ab. Um genügend Energie dafür zu haben, futterten sie sich quer durch die amerikanische Küche und machten uns mit den Fotos neidisch.


Ei, Ei, Ei. Und Viktor.


Nudeln, Ham & Eggs. Lecker!

Ähm... ist das vegetarisch?

Einfach magisch



Das "X" markiert die Stelle! Liegt da ein Schatz?

Im Juni besuchte Stefan die Entwickler von Might & Magic X Legacy im hessischen Langen. Stephan Winter von Limbic Entertainment stand Herrn Weiss nach einer Studiotour Rede und Antwort. Ob dabei auch hessischer Handkäs' und Äppelwoi gereicht wurden, verrieten die beiden nicht.

Schloss mit lustig


10 Uhr, Hampshire. Die Frisur sitzt.



Matti warf letzten Monat schon vor der E3 einen Blick auf *The Elder Scrolls Online* und *Wolfenstein: The New Order*. Ort des Geschehens war ein schönes Schloss in Hampshire nahe London.



SATURN
SOO! MUSS TECHNIK

VORSCHAU 07/13

INHALT

E3-SPECIAL
ALLE HITS AUF 42 SEITEN



Seite 16

Unser Messeteam hat sich alle wichtigen kommenden Spiele angeschaut. Unsere Eindrücke finden Sie im extradicken E3-Teil zusammengefasst.

ROLLENSPIEL
MIGHT & MAGIC X: LEGACY



Seite 56

Might & Magic zählt zu den Klassikern unter den Rollenspielen. Das hessische Entwicklerteam Limbic Entertainment werkelt an einer charmanten Fortsetzung, die wir angespielt haben.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 14.06.13)

1. **BATTLEFIELD 4**
Ego-Shooter | Electronic Arts
Termin: 29. Oktober 2013
2. **GRAND THEFT AUTO 5**
Action-Adventure | 2K Games
Termin: Nicht bekannt
3. **WATCH DOGS**
Action-Adventure | Ubisoft
Termin: 22. November 2013
4. **ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**
Action-Adventure | Ubisoft
Termin: 31. Oktober 2013
5. **CALL OF DUTY: GHOSTS**
Ego-Shooter | Activision
Termin: 5. November 2013
6. **TOTAL WAR: ROME 2**
Strategie | Sega
Termin: 3. September 2013
7. **THE ELDER SCROLLS ONLINE**
Online-Rollenspiel | Bethesda
Termin: 2013
8. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
Rollenspiel | CD Projekt
Termin: 2014
9. **ARMA 3**
Taktik-Shooter | Morphicon
Termin: 3. Quartal 2013
10. **THIEF**
Action-Adventure | Square Enix
Termin: 2014

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

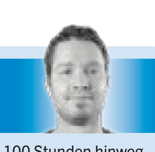
Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken"
Felix Schütz



Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von *Skyrim* mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: CD Projekt RED
PUBLISHER: Nicht bekannt
TERMIN: 2014

EINDRUCK SEHR GUT

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH
NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.



präsentiert:

zowie

FK

competitive gaming mouse

05/2013
ComputerBase.de
Empfehlung
Zowie Gear FK Pro Gaming Maus

» In der Summe stellt die Zowie FK eine ausgezeichnet präzise Spielermaus mit geringem Gewicht und guter Gleitfähigkeit dar [...] «

Martin Eckardt, ComputerBase.de

- entwickelt in Zusammenarbeit mit Pro-Gamer Filip »NEO« Kubski
- Evolution der mehrfach preisgekrönten ZOWIE AM Gaming-Maus
- 2300 DPI Präzisionssensor (ADNS-3090)
- driverless
- für Rechts- und Linkshänder geeignet

Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 online bestellen: www.caseking.de



Die E3 fand wieder im LA Convention Center statt. Das Wetter konnte uns übrigens kaum egaler sein.

▲ Die Hallen voller Spiele, viele Anspielmöglichkeiten und lärmende Messestände – alles wie gehabt. Dieses Mal waren aber deutlich weniger reizende Damen in knappen Kostümen auf der E3.

E3 2013 – Die Mega-Spielemesse

Von: Sascha Lohmüller

Auch wenn die Messe im Zeichen der Konsolen stand, gab es viele interessante PC-Spiele zu sehen.

Nach einigen eher schwachen Jahren boomt die Fachmesse Electronic Entertainment Expo, kurz E3, wieder gewaltig. Zum nun 19. Mal versammelte sich der Großteil der Branche im Los Angeles Convention Center, um der angereisten Fachpresse die neuesten Entwicklungen im Bereich Hardware und natürlich auch ihr aktuelles Spiele-Line-up zu präsentieren. So besuchte auch unser Redaktеursteam, bestehend aus Wolfgang Fischer, Sebastian Stange, Thomas Eder und Viktor Eippert vom 11. bis 13. Juni die Messe, begleitet von zwei Kamera-Leuten und umzingelt von über 40.000 anderen Fachbesuchern. Was genau sie alles an diesen drei mit Terminen vollgestopften Tagen erfuhren, erlebten und bestaunten, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. Denn auch wenn der Schwerpunkt in diesem Jahr auf den Konsolen lag, gab es jede Menge interessanter PC- oder zumindest Multiplattform-Titel zu entdecken.

Treffen der Generationen

Das Hauptthema der Messe war die neueste Konsolengeneration. Playstation 3 und Xbox 360 haben nach rund acht Jahren endlich ausgedient und werden durch verbesserte Nachfolgemodelle ersetzt. Das mag für den geneigten PC-Zocker sicherlich auf den ersten Blick nicht wirklich interessant erscheinen, bringt aber letztendlich für den PC viele Vorteile mit sich. Neue Grafik-Engines und leistungsstärkere Konsolen wirken sich sicherlich positiv auf Spiele aus, die als Multiplattform-Titel konzipiert sind. Und so ein kleiner Blick über den Tellerrand kann ja auch nicht schaden. Bevor wir uns aber nun an dieser Stelle verquatschen, wünschen wir Ihnen viel Spaß auf den nächsten Seiten mit der vollen Packung E3! ❑

+++ Missing in Action +++ Missing in Action +++

+++ **BEYOND GOOD & EVIL 2:** Dass der Nachfolger des Kultspiels entwickelt wird, ist mittlerweile klar, dass er für Next-Gen-Konsolen kommt, auch. Dementsprechend hatten wir mit neuen Infos gerechnet. Tja. +++ **DIABLO 3:** Moment, die waren doch da? Ja, da haben Sie recht. Allerdings präsentierte Blizzard nur die Konsolenversionen, zu einem eventuellen Add-on oder gar zu *Starcraft 2* und *WoW* schwieg man sich aus. +++ **DIE SIMS 4:** Auch für die Lebenssimulation aus dem Hause EA ist ein Nachfolger in Planung, der 2014 erscheinen soll. Infos gab es trotzdem keine. +++ **DOOM 4:** Der Nachfolger des Kult-Shooters sollte mal so langsam in die Pötte kommen, sonst droht ihm ein Duke-ähnliches Schicksal. Eigentlich hat id Software ja auch aktuell nix zu tun. +++ **EVERQUEST NEXT:** Der dritte Teil der erfolgreichen Online-Rollenspiel-Reihe nimmt langsam Form an. Handfeste Infos gibt es aber wohl erst auf dem SOE-Fanfest im August – schade. +++ **FORTNITE:** Um den Tower-Defense-Shooter-Mix aus dem Hause Epic Games ist es jetzt schon länger ruhig. Vielleicht gibt es ja wenigstens zur Gamescom neues Material. +++ **FURIOUS 4:** Von der *Brothers in Arms*-Reihe hat man sich mittlerweile gelöst, aktuelle Infos gibt es zu Gearbox' *Inglorious Basterds*-Shooter aber nicht. Zum neuen *Duke Nukem*-Spiel übrigens auch nicht. +++ **GTA 5:** Rockstar hat sich leider nicht auf der Messe blicken lassen, dementsprechend gibt es auch keinen neuen Wasserstand bezüglich einer eventuellen PC-Umsetzung von *GTA 5* zu vermelden. Für die Konsolen kommt das Spiel immerhin schon im September. +++ **HALF-LIFE 3:** Ja, wir sind unverbesserliche Optimisten. Irgendwo haben wir auch selber nicht mit irgendeiner neuen Info zu *Half-Life 3* gerechnet. Aber man wird ja wohl noch hoffen dürfen, oder? +++ **HOMEFRONT 2:** Dass ein Nachfolger des dystopischen Shooters erscheint, steht fest. Dass sich Crytek darum kümmert, ebenfalls. Nur wann es so weit ist und was das Ding kann, weiß noch niemand. Auch nach der E3 nicht. +++ **PREY 2:** Da man im Hause Bethesda nicht sonderlich mit dem Voranschreiten der Entwicklungsarbeiten zufrieden war, hat man *Prey 2* im Laufe des letzten Jahres umgekrempelt. Wann es nun herauskommt, steht in den Sternen, man arbeitet jedoch weiter daran. +++ **RAINBOW 6: PATRIOTS:** Um den neuesten Tom-Clancy-Taktik-Shooter war es lange ruhig. Immerhin gab es jüngst die Info, dass es ein reiner Next-Gen-Titel wird. Release also frühestens Ende des Jahres. +++ **XCOM: ENEMY UNKNOWN:** Zu guter Letzt: Auch vom Add-on zum Strategie-Spiel fehlte auf der Messe jede Spur. Firaxis will es noch in diesem Jahr veröffentlichen.

+++ Diese Spiele haben wir auf der E3 vermisst!

Das PC-Games-Messeteam von links: Thomas Eder, Viktor Eippert, Wolfgang Fischer und Sebastian Stange.

Wargaming, die Firma hinter *World of Tanks*, feierte das Debüt der Xbox-360-Version des Panzer-MMOGs auf der Messe.

PRÜFSIEGEL: UNSERE SPEZIELLEN E3-ICONS

Wie auf jeder Messe sammelten wir auch auf der E3 jede Menge Eindrücke zu den Spielen. Dabei haben uns einige Titel besonders überrascht, andere enttäuscht. Anhand dieser sieben Icons erfassen Sie auf den ersten Blick, was uns besonders auffiel.



ANGESPIELT
Dieser Titel wurde uns auf der Messe nicht nur präsentiert, wir durften auch selbst Hand anlegen. Sie erhalten also echte Spieleindrücke!



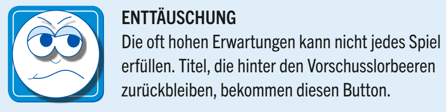
ÜBERRASCHEND GUT
Ein Titel mit diesem Prädikat hat uns kalt erwischt – und zwar im positiven Sinne. Hier wird mehr geliefert, als man vor der Messe erwartet hat.



BEWÄHRTE QUALITÄT
Bei großen Serien und Namen wissen Sie, was Sie erwartet. Wenn ein Spiel die Qualität der Reihe weiter ausbaut, bekommt es dieses Prädikat.



KLASSE IDEE
Diesen Button bekommen alle Spiele, die uns mit ihren Innovationen und ihrem Spielwitz überzeugt haben – endlich mal was Neues!

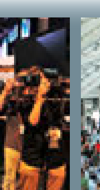


ENTTÄUSCHUNG
Die oft hohen Erwartungen kann nicht jedes Spiel erfüllen. Titel, die hinter den Vorschusslorbeeren zurückbleiben, bekommen diesen Button.

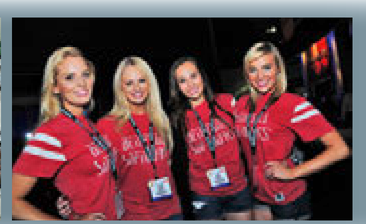


TOP-GRAFIK
Echte optische Leckerbissen gibt es auf jeder Messe zu sehen. Aber nur die grafisch besten Titel bekommen dieses Prädikat.

EXKLUSIV FÜR PC
Im Zuge der neuen Konsolengeneration fanden sich besonders viele Multiplattform-Titel auf der Messe. Die wenigen reinen PC-Titel markieren wir so.







DER INHALT UNSERES E3-SPECIALS

TRENDS & HIGHLIGHTS

BESTER AUFTRITT



UBISOFT

Die Pressekonferenz von Ubisoft mag nicht die spektakulärste der Messe gewesen sein. Dafür punktete der französische Publisher mit solchen Hammer-Titeln wie *Assassin's Creed 4: Black Flag* oder *Watch Dogs*. Nur schade, dass der MMO-Shooter *The Division* voraussichtlich nicht für den PC erscheint.

WOLFGANG FISCHER



MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
The Witcher 3: Wilde Jagd. Einfach nur genial. Vor allem wegen der riesigen, lebendigen, glaubwürdigen und stimmigen Spielwelt.

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Dass die ganzen großen und wichtigen PC-Kickstarter-Projekte wie *Project Eternity* oder *Wasteland 2* auf der Messe nicht vertreten waren.

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Plants vs. Zombies – Garden Warfare. Eine fantastisch umgesetzte Idee. Der erste Mehrspieler-Shooter, der mich so richtig anspricht.

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:
Ganz klar die zwei Wochen Urlaub, die ich vor der Messe hatte. So entspannt bin ich noch nie in eine knüppelharte E3-Woche gegangen!

TREND



FREE-2-PLAY AUCH FÜR KONSOLEN

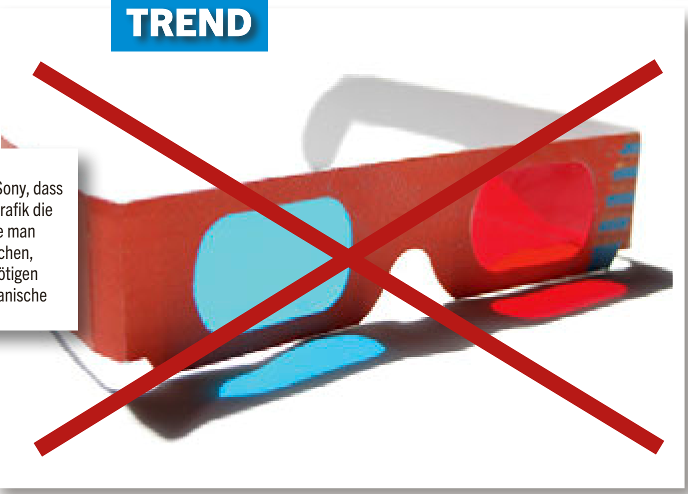
Wir PC-Spieler sind ja bereits seit einigen Jahren gewohnt, dass gute Titel nicht unbedingt etwas kosten müssen. Nun haben die großen Konsolenhersteller diesen Trend ebenfalls erkannt und so dürfen sich zum Beispiel Xbox-360-Besitzer auf das Panzer-MMO *World of Tanks* freuen. Ein deutliches Zeichen dafür, dass Free2Play-Titel in immer mehr Genres Einzug halten.

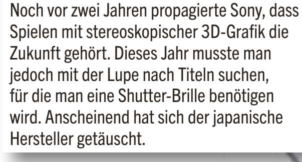
ÜBERRASCHUNG

WENIGER BABES

Wird die Videospielbranche etwa erwachsen? Jedenfalls gab es deutlich weniger hübsche Messe-Hostessen in knappen Kleidern in L.A. zu sehen. Uns hat es jedenfalls nicht gestört, schließlich geht es uns ja nur um die Spiele auf der E3...

TREND





3D IST OUT

Noch vor zwei Jahren propagierte Sony, dass Spielen mit stereoskopischer 3D-Grafik die Zukunft gehört. Dieses Jahr musste man jedoch mit der Lupe nach Titeln suchen, für die man eine Shutter-Brille benötigen wird. Anscheinend hat sich der japanische Hersteller getäuscht.

THOMAS EDER



MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
Battlefield 4. Spielerisch wie technisch eine Klasse für sich – die kurzweilige Multiplayer-Session hat mich noch heißer auf *BF4* gemacht!

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Ubisofts absolut beeindruckendes *The Division* ist vorerst nur für die Playstation 4 und die Xbox One angekündigt. Ich will's auch für den PC!

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Oculus Rift mit 1080p-Auflösung: Ich war bereits von den 1.280x800 Pixeln begeistert, mit der Full-HD-Auflösung ist das Teil der Wahnsinn!

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:
BBQ: Ich kann mich nicht erinnern, wann ich das letzte Mal in einer derartig hohen Frequenz feinstes Grillgut gegessen habe.

HIGHLIGHT



OCULUS RIFT

Ein Trend der 90er-Jahre feiert spätestens seit der letzten Gamescom ein Comeback: die Virtual-Reality-Brillen. Nun konnten wir eine 1080p-Version von Oculus Rift auf der E3 ausprobieren und waren einfach nur begeistert. Während uns bei der vorherigen Version mit einer Auflösung von 1.280x800 Pixeln auffällige schwarze Linien störten, wirken virtuelle Welten mit der neuen Full-HD-Hardware deutlich schärfer und detailreicher. Für uns war die Virtual-Reality-Brille eindeutig eines der Highlights der Messe.

TREND

INDIE-SPIELE UND -ENTWICKLER

Großen Publishern wird gerne vorgeworfen, dass sie Jahr für Jahr Nachfolger von bereits stark etablierten Marken wie *Call of Duty* oder *FIFA* auf den Markt bringen. Ähnliches kann man beileibe nicht über die Indie-Entwickler sagen, die ihr Herzblut und oft ihr gesamtes Vermögen in frische Ideen reinstecken. Positiv war auf der E3, dass nun auch die großen Publisher wie Sony und Microsoft mit Indie-Spielen Werbung machen. Negativ hingegen war, dass die Kickstarter-Projekte auf der Messe kaum vertreten waren.

TREND



ONLINE-INHALTE

Wie die Open-World-Komponenten dürfen anscheinend in der nächsten Konsolengeneration Online-Inhalte in Spielen nicht fehlen. Bei *Forza 5* wird etwa das Fahrverhalten aller Spieler auf einem Server gespeichert und daraus eine „KI" gebaut. Somit dürfte bei Microsofts kommenden Rennspiel Online-Pflicht herrschen.

VIKTOR EIPPERT

MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
Assassin's Creed 4: Black Flag. Es sieht derbe gut aus (hätte ich nicht erwartet) und die offene Spielwelt in der Karibik ist vielversprechend.

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die Messeflaute von Firaxis. Wo ist die Ankündigung zum *XCOM: Enemy Unknown* Add-on, das Firaxis auf der GDC angedeutet hat!?

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Es gab so viele! Der günstige Preis der Playstation 4, *The Division*, *Mad Max* und *Plants vs. Zombies: Garden Warfare*.

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:
Das exzellente Essen in Little Tokyo, also in dem Viertel, an dessen Rand unser Hotel lag. Egal ob Fisch, Fleisch oder Nudeln – alles superlecker!

SEBASTIAN STANGE

MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
Assassin's Creed 4: Black Flag. Auch wenn der Titel keine Überraschung ist, so wirkt er doch herrlich rund, spektakulär und durchdacht.

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Dead Rising 3 wirkt wie ein unnötiges Zugeständnis an moderne Ballerspiele, von denen ich hoffte, dass wir sie endlich hinter uns hätten.

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Nintendo. Zwar zeigte der Publisher praktisch keine einzige Überraschung, dennoch machten die E3-Demos einfach wirklich viel Spaß.

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:
Little Tokyo – ein toller Stadtteil von L.A., der meinen Forscherdrang mit kleinen Läden und kulinarischen Genüssen belohnte.

HIGHLIGHT



DIE KONSOLEN DER NÄCHSTEN GENERATION

Die E3 2013 stand insgesamt ganz klar im Zeichen von Xbox One und PlayStation 4. Sowohl die Microsoft- als auch die Sony-Pressekonferenz lockten weltweit Millionen Zuschauer an die Bildschirme und nährten die Hoffnung auf ein möglichst großes Spieleangebot, wenn die Konsolen an den Start gehen.

TREND



OPEN WORLD ÜBER ALLES!

Auf der diesjährigen E3 gab es eine wahre Flut an Titeln, die mit einer möglichst großen und offenen Spielwelt punkten wollen. So zum Beispiel im Falle von *The Division*, dem MMO-Shooter von Ubisoft oder Electronic Arts' *Mirror's Edge 2*. Viele der Top-Spiele der Messe, etwa *Assassin's Creed 4: Black Flag*, *The Witcher 3: Wilde Jagd* und *Watch Dogs* leben ebenfalls stark von ihren vielversprechenden Open-World-Komponenten.

TREND



ANDROID-KONSOLEN

Das kostenlose Betriebssystem findet nicht nur in Smartphones Gebrauch, sondern auch in Konsolen. Auf der E3 wurde zum Beispiel das Android-basierte Project M.O.J.O von Mad Catz enthüllt und Nvidias Shield-Konsole (im Bild) durfte man selbst ausprobieren.

Microsofts Xbox One



Bereits am 21. Mai lud Microsoft zu einer Pressekonferenz ein und präsentierte dort die Konsole samt ihrer umstrittenen Social Features und Spezifikationen. Was fehlte, waren die Spiele. Dies holte Microsoft nun auf der E3 im großen Maßstab nach.

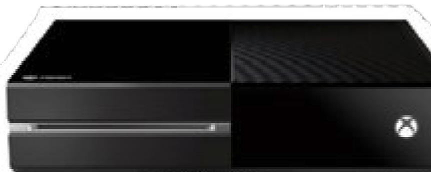
Die technischen Daten

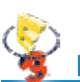
- CPU aus 8 64-Bit-Kernen; x86-Architektur
- AMD-Custom-Grafikkern; DX11.1-kompatibel; 12 Compute Units
- 8 GB DDR3-RAM; 68,3 GB/s Bandbreite; 3 GB für Betriebssystem reserviert, 5 GB für Spiele verfügbar
- Blu-ray-Laufwerk
- 3 USB-3.0-Anschlüsse
- 500 GB Festplattenkapazität
- Abwärtskompatibilität: nein
- Region-locked: ja; zudem vorerst auf 21 Länder weltweit beschränkt
- Preis: 499 €
- Release: November 2013

Weitere Infos

Arbeitsspeicher und Grafikchip der Xbox One sind etwas leistungsschwächer als die der PS4, aber trotzdem ist die Konsole rund 100 Euro teurer. Immerhin ist Kinect in diesem Preis bereits enthalten, während die Playstation-Kamera separat erstanden werden muss. Für Missmut unter den Fans sorgten allerdings vielmehr die restriktiven Features der Xbox One. Einmal am Tag muss sie sich mit dem Internet verbinden, sonst lassen sich keine Spiele mehr spielen. Gebrauchtspiele lassen sich nur bei bestimmten Händlern eintauschen und verliehen werden kann jedes Spiel genau einmal und auch nur an Personen, die länger als 30 Tage auf der Freundesliste stehen. Verleihen Sie das Spiel öfter als dieses eine Mal, wird eine Unlock-Gebühr nötig. Allerdings können alle Accounts auf einer Konsole auf dieselbe Spielebibliothek zugreifen und Sie können bis zu zehn „Familienmitglieder“ bestimmen, mit denen Sie ebenfalls eine Spielebibliothek teilen. Seltsam ist die Tatsache, dass die Konsole vorerst nur in 21 Ländern überhaupt erst registriert und somit genutzt werden kann. Japan, die Türkei, Portugal und Polen gehören beispielsweise nicht zu diesem „erlesenen“ Kreis. Kinect muss zudem zwingend angeschlossen und aktiviert sein – wer also keine Kamera in seinem Wohnzimmer will, hat Pech. Auch ist noch unklar, wie viele der Zusatz-Features es nach Deutschland schaffen bzw. welche Alternativen angeboten werden – ESPN, NFL und Netflix klingen eher nach US-Markt. ❑







MESSE-EINDRUCK

„So sehr wir uns über einige der Spiele freuen, so ungläubig mussten wir über einige Entscheidungen für die Konsole selbst den Kopf schütteln. Online-Zwang, Kinect-Zwang, auf einige wenige Länder beschränkt, stark restriktiver Gebrauchtspiele-Markt – so schneidet man sich nur ins eigene Fleisch. Da rückt die Freude über ein neues *Halo* und *Forza* oder die von der Playstation rüberschwappenden *Kingdom Hearts*- und *Metal Gear Solid*-Reihen in den Hintergrund. Schade drum, aber noch ist die Konsole ja nicht erschienen.“

OKAY


Forza Motorsport 5 soll zum Verkaufsstart der neuen Microsoft-Konsole verfügbar sein und in einer knackigen 1080p-Auflösung sowie mit ruckelfreien 60 Bildern pro Sekunde laufen.

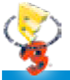
Die besten Xbox-One-Exklusivtitel

Aus Platzgründen beschränken wir uns an dieser Stelle auf eine Auswahl der angekündigten Xbox-One-exklusiven Spiele. Die beiden wichtigsten Titel – das Rennspiel *Forza Motorsport 5* und der Shooter *Halo 5* – werden in den Microsoft-internen Studios Turn 10 sowie 343 Industries entwickelt und hinterließen einen überragenden Eindruck. *Forza 5* soll dabei bereits zum Start der Xbox One im November veröffentlicht werden, während das neue *Halo* für 2014 angekündigt ist. Vom deutschen Entwickler Crytek ist pünktlich zum Verkaufsstart der Xbox One ein Gladiatoren-Abenteuer namens *Ryse: Son of Rome* angekündigt. Das ehemals für Kinect geplante Spiel ist nun zu einem Action-Adventure im Stil von *God of War* mutiert. Die *Alan Wake*-Macher Remedy werkeln derweil an dem extrem ambitionierten Zeitmanipulations-Abenteuer *Quantum Break* – Termin unbekannt. Darüber hinaus erlebt *Killer Instinct* eine Reinkarnation als Free2Play-Spiel mit nur einem einzigen mitgelieferten Kämpfer. ❑

Weitere Next-Gen-Konsolentitel

Viele der auf der E3 vorgestellten Titel waren zwar konsolenexklusiv, erscheinen aber für beide Next-Gen-Vertreter. Dazu zählte überraschenderweise zum Beispiel *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*. Hideo Kojimas Stealth-Kultreihe war nämlich bisher hauptsächlich eine Playstation-Reihe. Neben der fehlenden Exklusivität beschreitet *MGS 5* aber auch an anderen Stellen neue Wege. Beispielsweise ist das Spiel im Gegensatz zu seinen Vorgängern ein Open-World-Titel mit Fahrzeugpassagen. Storytechnisch dürfte es wieder ähnlich verschwurbelt wie schon in den anderen Teilen zugehen – wir freuen uns auf stundenlange Cutscenes und übertriebenen Quatsch.

Sein Debüt auf einer Microsoft-Konsole feiert sehr zu unserer Verwunderung mit dem dritten Teil auch die *Kingdom Hearts*-Reihe. Das Action-RPG-Crossover des *Final Fantasy*- und Disney-Universums verspricht wieder jede Menge Liebe zum Detail und trotzdem enormen, typisch japanischen Rollenspieltiefgang. Gespannt sind wir zudem, welche Disney-Figuren vorkommen, schließlich verleibte sich das Unternehmen seit dem Release des zweiten Teils 2005



DAS BEDEUTEN DIE KONSOLEN FÜR DEN PC

„Lange mussten wir auf eine neue Konsolengeneration warten und im Vorfeld war nicht klar, welche Auswirkungen eine ebensolche auf den PC-Spiele-Markt hätte. Mittlerweile lassen sich jedoch erste Trends erkennen – und zwar durchweg positive. Neben der obligatorischen neuen Engine-Generation, die für deutlich verbesserte Optik bei Multiplattform-Titeln – *The Witcher 3* ist da ein gutes Beispiel – sorgen dürfte, sind es vor allen Dingen einige überraschende Trends, die uns zuversichtlich ma-

Sonys Playstation 4

Anders als bei Microsoft war von Sonys PS4 bisher nur das Aussehen des Controllers bekannt. Auf der E3 präsentierte Sony nun erstmals auch die Konsole. Unser Ersteindruck: gewöhnungsbedürftig asymmetrisch, aber extrem schick – und vor allem deutlich kleiner als die Xbox One.

Die technischen Daten

- AMD Jaguar 8-Kern-Prozessor; x64-Architektur mit 64-Bit-Erweiterung
- AMD-Radeon-basierter Grafikchip mit erweitertem DX11.1+ Feature Set; 18 Compute Units
- Nvidia-PhysX- und APEX-Unterstützung
- 8 GB 256-Bit GDDR5 RAM; 176 GB/s Bandbreite
- Eigener Chip für Installationen, Up- und Downloads im Hintergrund oder Sleep-Modus
- Blu-ray-Laufwerk
- 2 USB-3.0-Anschlüsse an der Frontseite
- 500 GB Festplattenkapazität
- Abwärtskompatibilität: nein
- Region-locked: nein
- Preis: 399 €
- Release: Ende 2013

Weitere Infos

Technisch liegt die PS4 einen Tick über dem Leistungsniveau der MS-Konkurrenz. Zudem verfolgt Sony mit der PS4 kundenfreundlichere Ansätze. Weder muss die Konsole sich einmal am Tag mit dem Internet verbinden, noch sind von vornherein DRM-Maßnahmen vorgesehen. Sie können also jederzeit offline spielen, Ihre gebrauchten Spiele verkaufen oder sie Ihren Freunden und Familienmitgliedern ausleihen. Sony überlässt es allerdings den Entwicklern, ob diese wie bei der aktuellen Konsolengeneration auch Online-Pässe in ihre Spiele integrieren, um zumindest für Mehrspieler-Modi bei Gebrauchtkäufern noch einmal abzukassieren. Bei seinen hauseigenen Exklusivtiteln hat Sony diese Vorgehensweise jedoch von vornherein ausgeschlossen. Allerdings ist das kostenpflichtige PS-Plus nun Voraussetzung, um online zu spielen – ähnlich wie aktuell bei der Xbox 360 mit Xbox Live Gold. Wie die Xbox One setzt auch die PS4 auf Social-Funktionen und Cloud-Gaming. Sogar am Controller findet sich ein Share-Button, mit dem Sie bequem Gameplay aufzeichnen und online stellen können. Ebenfalls erwähnenswert: Move-Controller und die PS Vita lassen sich weiterhin als Eingabegeräte verwenden und die Veröffentlichung und Verbreitung von Indie-Games wird vereinfacht – lobenswert. ❑





MESSE-EINDRUCK

„Aktuell sieht Sony wie der Gewinner des im Voraus heraufbeschworenen ‚Konsolenkriegs' aus. Bei den wichtigen Themen DRM, Online-Zwang und Spielegebrauchthandel bezieht man klar Stellung und ändert am aktuellen Status quo der PS3 nichts – gut so. Hinzu kommen viele durchdachte Features, ein fairer Preis, tolle (Exklusiv-)Spiele und ein stärkerer Fokus auf die Indie-Szene. Sony hat mit der Playstation 4 bisher alles richtig gemacht und kann sich bereits vor Release einen enormen (Vertrauens-)Vorsprung sichern."

SEHR GUT

unter anderem Marvel und Lucas Arts ein. Eine Party aus Donald Duck, Cloud Strife, Deadpool und Chewbacca? Durchaus möglich.

Eine große Überraschung der E3 war die Ankündigung von *Tom Clancy's The Division*. Angesiedelt in einem zerstörten New York, sorgen Sie als Söldner für Recht und Ordnung. Was Ubisofts neuestes Projekt – neben der tollen Technik – so interessant macht, ist die Vermischung von klassischen MMORPG-Elementen mit einem typischen Deckungsshooter. Ambitioniert? Ja, aber nicht minder faszinierend. Eine PC-Version könnten wir uns übrigens gut vorstellen, angekündigt ist sie jedoch noch nicht.

Ein neues Lebenszeichen von *Final Fantasy Versus XIII* gab es ebenfalls. Der schon rekordverdächtig oft verschobene Action-RPG-Ableger der beliebten Rollenspielreihe kommt endlich, heißt jedoch ab sofort *Final Fantasy XV*. Actionreich bleibt's trotzdem.

Natürlich gab es noch weitere Next-Gen-exklusive Konsolentitel, etwa den neuesten Teil der lange auf Eis gelegenen *NBA Live*-Reihe. Wie viele davon tatsächlich am Ende exklusiv bleiben und wie viele doch noch auf den PC gelangen, ist aktuell unklar – der eine oder andere Grund, als PC-Zocker neidisch zu den Konsolen zu blicken, ist aber definitiv darunter. ❑

chen. War es bei der letzten Konsolengeneration noch so, dass der PC eher von den Gameplay-Entwicklungen, Quick-Time-Events, DLCs etc., der Konsole beeinflusst wurde, scheinen nun klassische PC-Trends eher auf PS4 und Xbox One abzufärben. Klassische PC-MMOGs wie *World of Tanks* und *The Elder Scrolls Online* finden sich genauso auf den neuen Konsolen wie eine Vielzahl an Indie-Spielen und jede Menge Free2Play-Modelle. Man kann also sagen, dass sich der PC und die Konsolen immer mehr annähern."

Mit dem nächsten Teil der *Killzone*-Serie mit dem Untertitel *Shadow Fall* hat Sony ein heißes Eisen im Feuer – das vielversprechende Spiel soll direkt zum Verkaufsstart der PS4 erscheinen!

Die besten PS4-Exklusivspiele

Für die kommende Playstation 4 von Sony sind selbstverständlich auch ein paar hochkarätige Spiele angekündigt, die exklusiv für die neue Sony-Konsole erscheinen werden. So soll mit *Shadow Fall* der vierte Teil der berühmten *Killzone*-Serie bereits zum Verkaufsstart der PS4 auf den Markt kommen. Sony Santa Monica und Ready At Dawn arbeiten derweil an dem Action-Knaller *The Order 1886*. Die Story dreht sich dabei um eine Zeitreise in ein beeindruckendes London des 19. Jahrhunderts. Einen Erscheinungstermin gibt es bislang aber noch nicht. Genauso terminlos, sorgte das neue Rennspiel der Evolution Studios mit dem Titel *Drive Club* aufgrund seiner herausragenden Optik für Begeisterung. Capcoms Neuentwicklung *Deep Down* ist grafisch nicht minder opulent und entführt Sie ins Mittelalter – auch hierzu gibt es noch keinen festen Veröffentlichungstermin. *Infamous Second Son* von Sucker Punch wirkt ebenfalls sehr interessant, wird aber auch noch auf sich warten lassen. ❑

Battlefield 4

Von: Oliver Halbig

Endlich handfeste Eindrücke: Wir haben den Multiplayer-Modus von Battlefield 4 ausführlich gespielt!

ANGESPIELT
BEWÄHRTE QUALITÄT
TOP-GRAFIK

AUF DVD
• Video zum Spiel

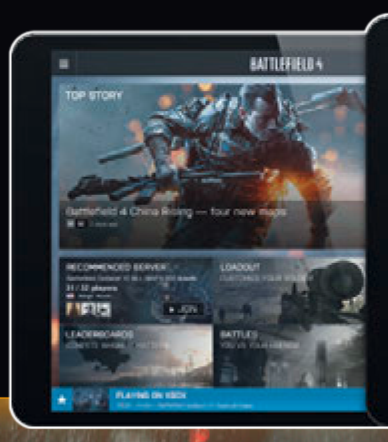
Lange hat man uns Spieler warten lassen, doch rechtzeitig zur E3 und damit knapp fünf Monate vor dem Release legen Electronic Arts und das entwickelnde Studio DICE die Karten für den Multiplayer-Part von *Battlefield 4* auf den Tisch. Doch schon ein paar Tage zuvor durften wir mit ein paar weiteren Pressevertretern nach Stockholm nreisen, vor Ort einen ersten Blick auf den sehnlich erwarteten Ego-Shooter werfen und danach sogar selbst Hand anlegen. Direkt im Anschluss stand uns dann der kreative Kopf hinter der Battlefield-Serie, Lars Gustavsson, für ein Interview zur Verfügung. Mit unzähligen Eindrücken im Gepäck ging es zurück und auf den nächsten

DAS BATTLELOG – IN ZUKUNFT AUCH ALS APP

Mit Battlefield 4 wird auch das umstrittene Battlelog erweitert. Auch eine spezielle App für Android- und iOS-Geräte ist angekündigt.

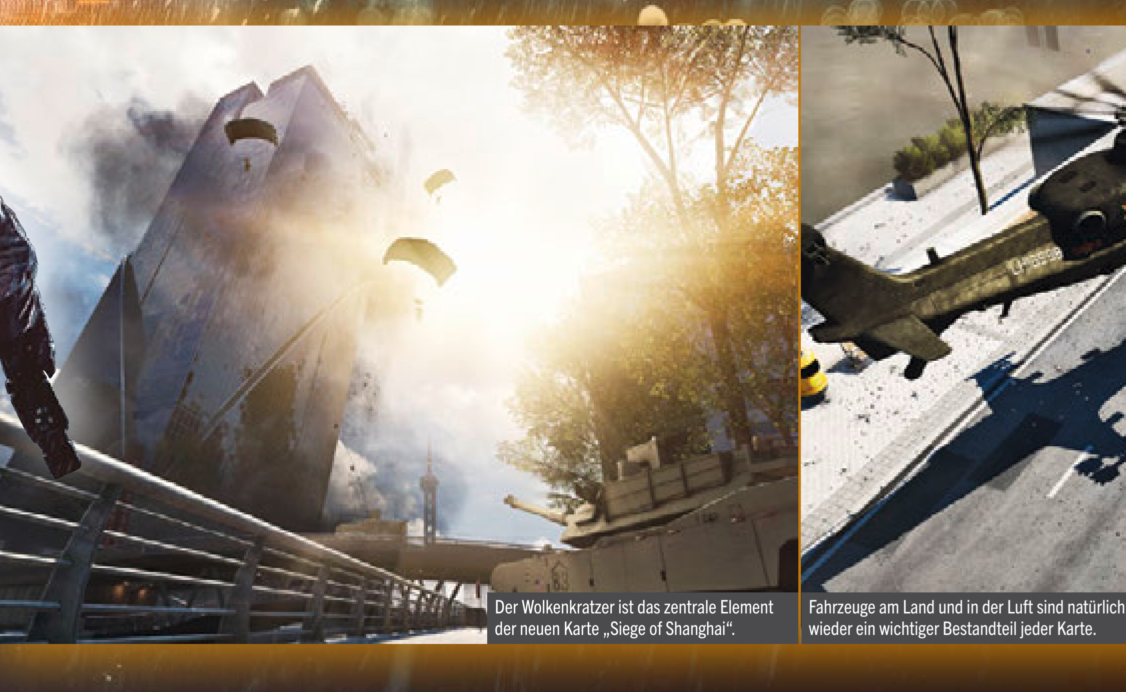
Das Battlelog wurde zusammen mit der Origin-Pflicht für Battlefield 3 eingeführt und wirkte anfänglich etwas befremdlich auf die Spieler. Für alle, die Battlefield 3 bisher noch nicht gespielt haben: Wenn das Spiel aus Origin heraus gestartet wird, lädt nicht wie üblich gleich das Spiel samt Hauptmenü. Stattdessen öffnet sich der Browser im neuen Tab mit der Battlelog-Oberfläche. Seit Battlefield 3 ist praktisch das gesamte Menü in diese browserbasierte Oberfläche ausgelagert und erst von dort aus wird das Spiel wahlweise im Einzelspieler, Koop oder Multiplayer gestartet. Der Grund für diese Umstellung wird erst jetzt mit Battlefield 4 wirklich klar.

Zunächst werden alle Plattformen, also auch die Konsolen, auf das Battlelog umgestellt. Gleichzeitig wird es pünktlich zum Release eine neue kostenlose Battlelog-App für iOS- und Android-Geräte geben. Mit Hilfe der App soll der mobile Begleiter praktisch als zweiter Bildschirm funktionieren. Die App erkennt automatisch, auf welchem System Sie gerade spielen, und passt die Anzeige dementsprechend an. Der Funktionsumfang der App entspricht der Browserversion. Das heißt, Sie können in der App Ihre Ausrüstung anpassen, Statistiken anfragen, die Dog Tags einstellen oder die komplette Serverwahl für den Multiplayer steuern. Wie in der bekannten browserbasierten Version können Sie auch in der App den Serverfilter aufrufen und sich einen Server aussuchen. Mit einem Knopfdruck in der App wechselt das Spiel am PC oder an der Konsole dann direkt auf die neue Karte. Die App funktioniert natürlich auch unterwegs, ohne direkte Verbindung zum laufenden PC. Dann dient die App als News-Portal rund um die Battlefield-Community oder Sie können direkt auf Ihren Charakter zugreifen, Änderungen an der Ausrüstung vornehmen und diese dann testen, sobald Sie zu Hause wieder Zeit zum Spielen haben. Insgesamt sollen Sie als Spieler so länger und vor allem intensiver an das Spiel gebunden werden. Alle Features der App wurden uns während einer kurzen Präsentation bereits gezeigt und funktionierten soweit einwandfrei. Wir konnten keine Verzögerungen im Vergleich zu PC-Version feststellen und auch ein demonstrierter Serverwechsel lief praktisch reibungslos. Die Frage, was genau man mit dem Battlelog noch in der Zukunft vorhabe, ließen die Verantwortlichen vor Ort offen. Es gäbe aber ein eigenes Team, das die Battlelog-Oberfläche konstant weiterentwickle.





Die Battlelog-App erscheint für Smartphones und Tablets mit iOS- oder Android-Betriebssystem.



Der Wolkenkratzer ist das zentrale Element der neuen Karte „Siege of Shanghai".

Fahrzeuge am Land und in der Luft sind natürlich wieder ein wichtiger Bestandteil jeder Karte.

Seiten verraten wir Ihnen nun alles, was es zum aktuellen Zeitpunkt über den *Battlefield-4*-Multiplayer zu wissen gibt.

Neues Setting, neue Fahrzeuge und vieles mehr

Eine offizielle Ankündigung gibt es gleich vorweg: Die Entwickler erhören die Rufe der Community und bringen den aus *Battlefield 2* bekannten Commander zurück ins Spiel. In leicht veränderter Form soll ein Spieler auf dem Schlachtfeld wieder diese Rolle ausfüllen und sogar mit Hilfe des eigenen Tablets Ordnung in das Chaos bringen können. Doch das ist natürlich noch nicht alles: Hinter dem Namen „Levelution" versteckt sich eine ganzen Liste an Änderungen, die alleine die Karten interessanter machen und passend zu den neuen Konsolen ein echtes Next-Generation-Gefühl vermitteln sollen. Am Beispiel der neuen Karte „Siege of Shanghai" werden vertikales Spiel, neue Fahrzeuge, Spiel am und im Wasser und dynamische Karten als die wichtigsten Aspekte der neuen Karten vorgestellt. Das Setting ist natürlich an die Einzelspieler-Kampagne angepasst und so geht es passend zum Namen mit schwerem Gerät mitten in die asiatische Großstadt. Außerdem wird das mit dem Vorgänger eingeführte Battlelog um eine App erweitert, es gibt Änderungen an den Squads und auch an den Möglichkeiten zur Individualisierung wurde leicht gefeilt. ❑

BATTLEFIELD 4 – DIE NEUEN KARTEN FÜR DEN MULTIPLAYER

Diese Karte zeigt „Siege of Shanghai“ in der Perspektive des Commanders. Zu erkennen sind die fünf zu erobernden Punkte; links steht, welche Fähigkeiten an die Punkte gekoppelt sind.

DAS „LEVELUTION“-KONZEPT – SIEHT SO NEXT-GEN-GAMING AUS?

Im Rahmen einer Spielpräsentation fallen in der Regel jede Menge griffiger Marketing-Begriffe, doch speziell über das Wort „Levelution“ werden Sie im Netz sicher noch häufiger etwas zu lesen bekommen. Bei DICE wird damit das Gesamtkonzept zusammengefasst, nach dem sich die Entwicklung der neuen Multiplayer-Karten für *Battlefield 4* gerichtet hat. Mit einem Blick hinter die Kulissen lassen sich aber vier zentrale Punkte erkennen, auf die das „Levelution“-Konzept aufgebaut ist und die man in der Praxis auf jeder Karte wiederkennen sollte.

Dynamische Karten

Die Entwickler des neuen *Call of Duty: Ghosts* haben ja schon zur Präsentation der Xbox One kräftig vorgelegt und dynamische Schlachtfelder für den Multiplayer angekündigt. Für *Battlefield 4* werden die Schlachtfelder ebenfalls dynamisch sein, womit klar ist, dass es sich dabei um das wichtigste Merkmal für die nächste Generation der Multiplayer-Shooter handeln wird. Im Interview wurde Lars Gustavsson sogar ganz deutlich und erzählte, dass es das Ziel für alle Karten sei, sie möglichst dynamisch und zerstörbar zu machen. Auf der Karte „Siege of Shanghai“ kann man auch gut erkennen, was das konkret heißt. Dort gibt es den großen Wolkenkratzer, der durch Beschuss zum Einsturz gebracht werden kann und damit das gesamte Layout der Karte verändert.

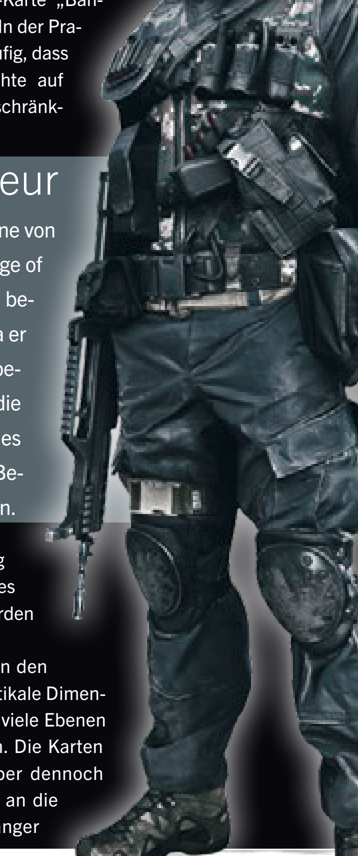
Neben derartig großen Events wird es auch viele kleine und subtilere Ereignisse geben. Sei es, dass Sie mit einem Schuss oder einer Granate die Sprinkleranlage eines Gebäudes auslösen oder vorgewarnt werden, wenn anrückende Soldaten durch die Metalldetektoren laufen – die Interaktion mit der Umgebung soll laufend und spürbar sein. Schwer vorzustellen, aber sicher interessant, wenn das auf allen Karten in diesem Umfang klappen sollte.

An anderer Stelle und auch in der Demo kann man sehen, was mit dem Zusammenhang dynamischer Karten und den Möglichkeiten zur Zerstörung gemeint ist. In der Demonstration zur E3 beschießt der Soldat einen Pfeiler mit einer Gewehrgranate, so dass die Decke der Station einstürzt und der darauf stehende Panzer ein Stockwerk tiefer in die Station fällt. Dort warten die Soldaten bereits und eine C4-Ladung schaltet das Fahrzeug problemlos aus. Gebäudezerstörung kann also genutzt werden, um die Umgebung spielrelevant zu verändern und auch um neue Angriffspunkte im vertikalen Spiel zu schaffen, indem wie in der Metro neue Zugangspunkte geschaffen werden.

Vertikales Spiel

Der Schwerpunkt auf vertikales Gameplay ist praktisch der genaue Gegensatz zu den Ambitionen von *Battlefield 3*. Im Vorgänger war das erklärte Ziel, große und weitläufige Karten zu schaffen. Als Teil eines DLCs wurde später sogar die bislang größte *Battlefield*-Karte „Bandar Desert“ veröffentlicht. In der Praxis heißt das allerdings häufig, dass sich die wichtigen Gefechte auf zentrale Schauplätze beschränkten und dazwischen lästig lange Wege durch leeres Gelände zurückgelegt werden müssen.

Mit *Battlefield 4* dreht man den Ansatz und geht in die vertikale Dimension. Ziel ist es, möglichst viele Ebenen übereinander zu erzeugen. Die Karten werden so kompakter, aber dennoch groß mit allen Freiheiten, an die man sich aus dem Vorgänger



Der Ingenieur

ist nach wie vor eine von vier Klassen, auf „Siege of Shangai ist er jedoch besonders gefährlich, da er mit seinen Raketen bereits aus der Ferne die tragenden Pfeiler des Wolkenkratzers unter Beschuss nehmen kann.



gewöhnt hat. Auf „Siege of Shanghai" heißt das zum Beispiel, dass auf einer Karte von der U-Bahn-Station bis zum Wolkenkratzer alle Höhenlevel vertreten sind. Doch auch an den anderen Punkten wird immer wieder versucht, mehrere Etagen in das Spiel einzubinden. Bei einem Parkhaus muss man mehrere Parkdecks im Auge behalten und im Wolkenkratzer selbst oder den umliegenden Gebäuden sitzen natürlich immer gerne Scharfschützen – ein Blick nach oben ist also nie verkehrt.

> „Dynamische Karten sind die wichtigste Innovation der Next-Gen-Shooter""

Am und im Wasser

Wenn Sie von den großen staubigen Wüsten, die einen Großteil der Karten von Battlefield 3 ausmachen, langsam genug haben, dann werden Sie an folgendem Part des „Levelution"-Konzepts große Freude haben. Das kühle feuchte Nass, kurz Wasser, wird elementarer Bestandteil der neuen Karten sein und so hat sich diesbezüglich technisch wie auch beim Gameplay einiges getan. Zunächst zur Bewegung im Wasser: In *Battlefield 3* hatte es manchmal schon etwas Skurriles an sich, wenn zwei Spieler ins Wasser gefallen sind und dann hilflos nebeneinander her geschwommen sind, bis einer von beiden zuerst das Ufer erreichte. Demnach ist es eine kleine Revolution, dass man im Wasser endlich Waffen nutzen kann. Alle Einhandwaffen – und Gadgets – können mit *Battlefield 4* aus dem Wasser heraus genutzt werden und so fühlt man sich wesentlich weniger verwundbar, sodass sich die Fortbewegung im Wasser weitaus interessanter gestaltet. Außerdem wird sie deutlich schneller werden. Die Entwickler nennen das neue Feature „Sprint-Swim" und es funktioniert wie der Sprint an Land, nur dass die Figur eben nicht anfängt zu rennen, sondern sportlich zu kraulen. Es kommt aber noch besser: Mit *Battlefield 4* können Sie im Wasser nicht nur kämpfen, sondern sich dort auch vor Gegnern verstecken. Man wird tauchen und sich so der Sicht feindlicher Spieler entziehen können. Fassen wir zusammen: Schießen, Sprinten und Tauchen geht nun im Wasser – praktisch ein völlig neues Gameplay im Vergleich zum Vorgänger. Doch auch technisch geht es einen Schritt nach vorne: Offene Gewässer in *Battlefield 3* sind glatte Flächen ohne jegliche Bewegung. Mit der Umstellung auf Frostbite 3 wird eine realistische Wellensimulation möglich, die auch alle im Wasser fahrenden Fahrzeuge betrifft. Dynamischer Wellengang und Gischt kann das Zielen erschweren und auch die Fahreigenschaften beeinflussen.

Viele neue Fahrzeuge

Bei all dem Gerede über Kartengröße, Commander und dynamisches Layout bleiben natürlich die Fahrzeuge das große Alleinstellungsmerkmal von *Battlefield 4* und der entscheidende Unterschied zur Konkurrenz von *Call of Duty*. Auch in Teil 4 werden neben den bekannten Karossen wieder neue Fahrzeuge enthalten sein. Es sei das erklärte Ziel, das volle Repertoire militärischer Kriegsführung im Spiel auf irgendeine Art und Weise abzubilden. Der Schwerpunkt wird allerdings auch hier beim Thema Wasser liegen: Als Ergänzung zu den neuen Gameplay-Elementen am Wasser werden auch neue Fahrzeuge für derartige Spielsituationen implementiert. Auf der neuen Karte konnten wir bereits eins der neuen Gefährte ausprobieren, das auch in der vorgestellten Demo zu sehen ist. Das bewaffnete Schiff, das in der Größe an Schiffe der Küstenwache erinnert, hat ein Raketengeschütz und Platz für bis zu vier Spieler. Die Besonderheit ist, dass am Heck Jet-Skis befestigt sind, auf die man bei schwerem Beschuss umsteigen kann und so schnell aus der Gefahrenzone kommt. Auf den anderen Karten wird es sicher noch andere Gefährte für intensive Wassergefechte geben.

DIE KARTE „SIEGE OF SHANGHAI"

Die erste bekannte Multiplayer-Karte von Battlefield 4 wird wahrscheinlich auch das Schlachtfeld für die Beta sein.

Wir durften die neue Karte „Siege of Shanghai" im bekannten Eroberungsmodus bereits ausprobieren. Sie verfügt über insgesamt fünf Punkte, die über drei Inseln verteilt sind. Als Fahrzeuge stehen Ihnen schwere und leichte Panzer, Hubschrauber und ein Boot zur Verfügung. Zwei große Inseln sind an den Außenseiten, die je zwei Punkte und die Basis für ein Team beherbergen. Je eine Brücke verbindet die Inseln mit einer kleinen zentralen Insel, auf der ein großer Wolkenkratzer steht. Zu Beginn sind die Brücken mit Panzersperren blockiert, die aber geräumt werden können und dann den Weg für schwere Fahrzeuge freimachen. Neben den Brücken kann man zwischen den beiden großen Inseln schwimmend, mit dem Hubschrauber oder mit einem Boot die Ufer wechseln. Die zentrale Insel ist das eigentliche Herz der Karte: Auf dem Dach des Wolkenkratzers befindet sich der fünfte Punkt „C", der zu Beginn ausschließlich mit einem Aufzug oder dem Hubschrauber zu erreichen ist. Die Spieler haben allerdings die Möglichkeit, die tragenden Pfeiler des Gebäudes zu zerstören und so den gesamten Wolkenkratzer zum Einsturz zu bringen. Punkt „C" liegt dann im Zentrum von „Ground Zero" und ist von mehreren Seiten mit Booten oder einfacher Infanterie zu erreichen – das Layout der Karte ändert sich entscheidend. Auch die anderen Punkte bleiben von den Einflüssen nicht verschont. Eine dichte Staubwolke zieht von der Einsturzstelle aus über die Karte und behindert massiv die Sicht. Sie bewegt sich aber nicht übermäßig schnell: An den äußeren Punkten kann es mehrere Minuten dauern, bis Sie von den Auswirkungen überhaupt etwas mitbekommen.
Die vier weiteren Punkte haben aber auch ganz eigene interessante Gegebenheiten: Zwei von ihnen liegen nur knapp 350 Meter vom Wolkenkratzer entfernt, sodass das Dach problemlos als Startpunkt für Angriffe aus der Luft genutzt werden kann. Es ist also durchaus ein taktischer Vorteil, wenn man den Wolkenkratzer halten und vor der Zerstörung bewahren kann. Andersrum bleibt der Spielfluss natürlich gegeben, wenn man nach der Eroberung von Punkt „C", gleich per Basejump zum nächsten Punkt vorrücken kann. An den anderen Punkten ist aber auch speziell in der Vertikalen viel geboten. Ein Punkt liegt auf dem Dach eines Parkhauses, wo man zur Verteidigung den Überblick über gleich mehrere Parkdecks haben muss. Auch den Wasserflächen muss man plötzlich ungewohnt viel Beachtung schenken: Dank des schnelleren Schwimmens und den Booten am Wasser können ganze Squads den kürzeren Weg übers Wasser nehmen und den Verteidigern so in den Rücken fallen. Bei Punkt „B" geht es nicht nach oben, sondern ein Stockwerk in die Tiefe: Neben dem Wolkenkratzer gibt es auch eine Metrostation, die gleich von mehreren Seiten aus in die Zange genommen werden kann.



Brücken, Boote oder Hubschrauber verbinden die drei Inseln und fünf Punkte miteinander.



Das Gunship wird in Zukunft wohl zu den Fähigkeiten des Commanders gehören.

BF 3 VS BF 4 – WICHTIGE UNTERSCHIEDE IM DIREKTVERGLEICH



Die Wüstenregionen waren bisher das beliebteste Setting für Militär-Shooter.

Endlose Wüstengebiete: *Battlefield 3* hat die bisher größten Karten der *Battlefield*-Geschichte, was nicht immer nur positiv angekommen ist. Mit Karten wie „Bandar Desert" wurde das Konzept auf die Spitze getrieben und selbst mit 64 Spielern läuft man häufig ewig, ohne jemandem zu begegnen. Mit *Battlefield 4* bleiben die Karten groß, jedoch im vertikalen Maßstab, damit intensivere Gefechte zustande kommen.



Mit *Battlefield 4* geht es nach China und damit wesentlich näher ans Wasser.

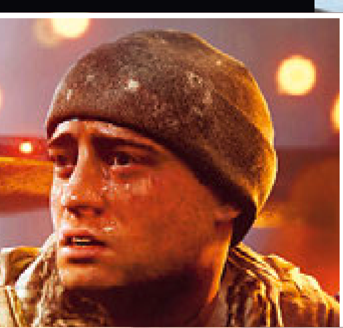
Einzelspieler und Mehrspieler bekommen für *Battlefield 4* ein neues Setting: Es geht raus aus den staubigen Wüsten und stattdessen sollen Gefechte am Wasser eine zentrale Bedeutung bekommen. Auch technisch wird es schicker. Die Charaktere wirken noch mal detailreicher als im Vorgänger und die Explosionen wirken dank verbessertem Rauch und zusätzlicher Partikel wesentlich intensiver.

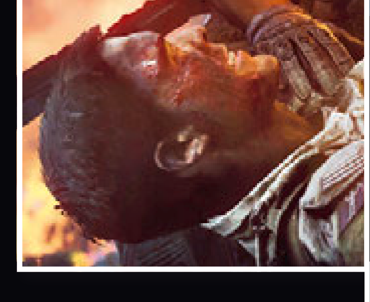
Eigenschaft	Battlefield 3	Battlefield 4
Die Technik		
Engine	Frostbite 2	Frostbite 3: Unter anderem wurden Beleuchtung, Charaktermimik und die Partikeldichte verbessert
Wasser	Glatte Fläche	Dynamischer Wellengang plus Gischt
Battlelog	Standardversion für den Browser	Alle Plattformen und App-Support
Dynamische Karten	Nein	Dynamische Karten und interaktive Umgebung
Ansicht für den Wiedereinstieg	Spawn-Punkt in der Liste zum Klicken und Spieleransicht im Hintergrund	Große Karte zum Zoomen und Spawn-Ziele sind direkt anklickbar
Kartengröße	Größte Fläche in der *Battlefield*-Geschichte	Möglichst viele Ebenen in der Vertikalen
Das Gameplay		
Maximale Spielerzahl	64 Spieler	64 Spieler
Errungenschaften/Aufträge	Aufträge für Waffen, Fahrzeuge und Klassen	Neue Squad-Errungenschaften – und Aufträge
Squad-Größe	maximal 4 Spieler	maximal 5 Spieler
Fahrzeuge	Kampfjets, Hubschrauber, Boote und diverse Panzer-Klassen	Neue Fahrzeuge für alle Bereiche: Schwerpunkt auf Wasserfahrzeugen
Commander-Modus	Nein	Ja, auch als Commander via Tablet oder Smartphone
Schnelles Schwimmen	Nein	Ja, Neuerung für Spiel am Wasser
Tauchen	Nein	Ja, Neuerung für Spiel am Wasser
Kämpfen im Wasser	Nein	Ja, Neuerung für Spiel am Wasser
Individualisierung	Hauptwaffe, Fahrzeug-Fahrer	Hauptwaffe, Pistole, Fahrzeug-Fahrer und -Beifahrer

Die großen Innovationen für den *Battlefield*-4-Multiplayer haben wir Ihnen jetzt ja schon nahegebracht. Bei einem Blick in die Tabelle bemerken Sie aber sicher noch weitere Punkte, die auch in den Pressekonferenzen nicht erwähnt wurden, uns aber beim Anspielen aufgefallen sind oder während unseres Interviews zur Sprache kamen. Charakterindividualisierung ist ja immer wieder ein Thema, da die Spielstile teils völlig verschieden sind. Bei den gameplayrelevanten Anpassungen kennen wir bereits aus *Battlefield 3* viel Freiheit, doch mit *Battlefield 4* kommt noch mehr: Selbst die Pistole wird Slots für verschiedene Gadgets bekommen und auch bei den Fahrzeugen bekommt neben dem Fahrer jetzt auch der Beifahrerplatz ein frei einstellbares Equipment. Rein optische Veränderungen sind vorerst aber nicht geplant. Die Squad-Größe wird von bisher vier auf fünf Spieler erhöht. Genaueres konnte man uns dazu nicht sagen, wir vermuten jedoch, dass es mit den neuen Squad-Aufträgen zu tun hat und dass man so einfacher beziehungsweise schneller dafür Punkte sammeln kann.

Auch beim Bildschirm für den Wiedereinstieg fallen einem diverse Veränderungen auf: Der Bildschirm ähnelt optisch der Commander-Ansicht, da man auch hier auf die Karte statt auf eine Vorschau des ausgewählten Spawn-Punktes guckt. In dieser Karte kann – im Google-Maps-Design – via Mausrad gezoomt werden. Mit einem Klick auf Spieler oder Spawn-Punkt öffnet sich ein Vorschaufenster und Sie können entscheiden, ob Sie den gewählten Punkt für den Wiedereinstieg nutzen oder sich die Vorschau für ein anderes Ziel angucken möchten. Auch dank einer Neuanordnung der Buttons etwas intuitiver als früher.

▼ Mehr Charakterdetails: Gesicht, Kleidung und Ausrüstung zeigen wesentlich mehr Details als früher und sollen die Figuren menschlicher und realistischer wirken lassen. Sogenanntes „Subsurface Scattering“ sorgt für die gewünschte Authentizität.



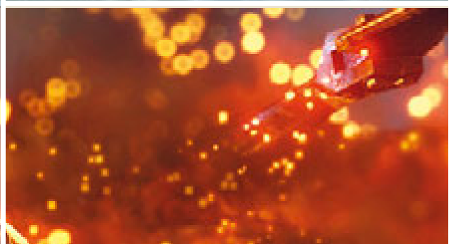


▲ Charaktere mit Emotionen: Angst, Schmerz oder Verzweiflung – die Gefühle der Charaktere sollen mit verbesserter Mimik lebensecht vermittelt werden. Eine verbesserte Version der Ant-Engine sorgt auch für neue Bewegungen.



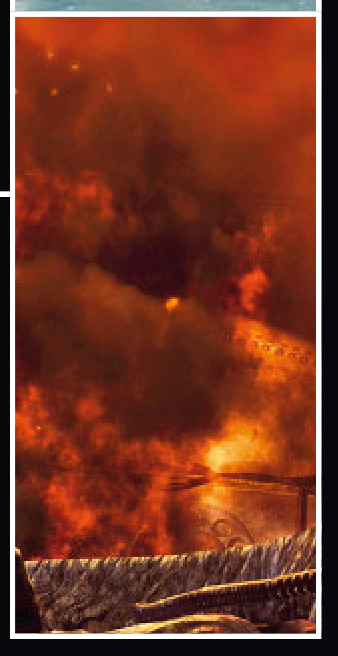


◀ Dynamischer Wellengang: Eine neue Engine simuliert durchgehend realistischen Wellengang, der das Fahrverhalten und natürlich das Zielen beeinflusst.

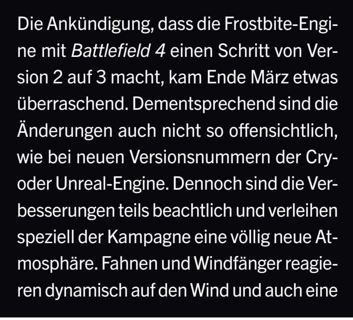


◀ Mehr Partikel: Bei den Partikeln folgt man dem aktuellen Trend und das heißt Klotzen statt Kleckern – an jeder möglichen Stelle.

▼ Verbessertes Feuer und Explosionen: Überarbeitete Partikel-, Feuer- und Raucheffekte sorgen bei Bränden und Explosionen für eindrucksvolle Effekte, die selbst die gute Grafik des Vorgängers übertreffen.



▲ Realistischer Rauch mit Partikeln: Auch der Rauch wirkt dank schattierter Partikel viel dicker und lässt das Beißen im Hals förmlich spüren. Zusammen mit dem verbesserten Feuer entstehen auch im Multiplayer spektakuläre Effekte.



Die Ankündigung, dass die Frostbite-Engine mit *Battlefield 4* einen Schritt von Version 2 auf 3 macht, kam Ende März etwas überraschend. Dementsprechend sind die Änderungen auch nicht so offensichtlich, wie bei neuen Versionsnummern der Cry- oder Unreal-Engine. Dennoch sind die Verbesserungen teils beachtlich und verleihen speziell der Kampagne eine völlig neue Atmosphäre. Fahnen und Windfänger reagieren dynamisch auf den Wind und auch eine deutlich verbesserte Beleuchtung gibt dem Dschungel der „Fishing im Baku“-Demo eine beeindruckend realistische Wirkung. Die Gesichter der Charaktere haben eine völlig neue Wirkung und dank „Subsurface Scatteringen“ (Volumenstreuung) gewinnen sie enorm an Authentizität. Sie wirken echter und ihre Emotionen damit glaubwürdiger, was mehr Atmosphäre und ein intensiveres Spielgefühl erzeugen soll. Aber auch im Multiplayer fallen einige Änderungen recht schnell auf. Bei Fahrten auf dem Wasser bemerkt man die starken Wellenbewegungen, die jetzt durchgehend wechselnd und realistisch simuliert werden. Auch die Bewegungen der Spieler sehen nicht komplett neu aus, aber dennoch sind sie flüssiger und noch lebensechter als beim Vorgänger. Am System zur Gebäudezerstörung wurde natürlich auch gefeilt – hier kommen die Verbesserungen aber hauptsächlich in der Kampagne zum Tragen. Die Veränderungen bei Partikel-Effekten werden aber mit Sicherheit jedem auffallen. Schon in den ersten Videos sind sie überall zu sehen: Ob zerstörte Wände, explodierende Autos oder schlicht die verrauchte Luft: An allen nur denkbaren Stellen klotzen die Designer mit Partikeln. Neben den großflächig noch besseren Texturen sicher die offensichtlichste Innovation, die wir der Rechenleistung der neuen Konsolen zu verdanken haben!

INTERVIEW MIT CREATIVE DIRECTOR LARS GUSTAVSSON

„Charakterindividualisierung sollte immer gameplayrelevant sein"

PC Games: Der *Battlefield-4*-Multiplayer bekommt viele neue Elemente. Gibt es eine Neuerung, an die sich *Battlefield-3*-Spieler erst gewöhnen müssen?
Gustavsson: „Ich wäre extrem enttäuscht, wenn die Spieler sich in *Battlefield 4* nicht wohl und zu Hause fühlen würden. Wir haben knapp 22 Millionen registrierte Benutzer für *Battlefield 3*. Bei so einer großen Spielerzahl wäre es dumm, das gesamte Fundament einzureißen und etwas komplett anderes zu machen. Unser Ziel ist, das Feedback der Community zu nutzen und die Spieler zufriedenzustellen."


Lars Gustavsson ist Creative Director bei DICE

PC Games: Auf der neuen Karte „Siege of Shanghai" ist der zerstörbare Wolkenkratzer das absolute Highlight. Wird es dynamische Events dieser Art auf jeder Multiplayer-Karte geben?
Gustavsson: „Levelution ist definitiv ein Konzept, nach dem wir uns auch in der Zukunft bei der Entwicklung aller Karten richten möchten. Dabei werden wir uns auch dauerhaft damit beschäftigen, wie wir das Schlachtfeld möglichst dynamisch und zerstörbar machen können. Es gibt die großen epischen Momente, wie in der Demo, wenn der Wolkenkratzer einstürzt, allerdings auch viele kleinere Elemente. Man kann auf die Sprinkleranlage schießen, sodass diese losgeht oder Metalldetektoren nutzen, die Alarm schlagen, wenn sich andere Spieler nähern – wichtig ist uns aber, dass alle Veränderungen vom Spieler ausgehen und nicht von der Karte aufgezwungen werden."

PC Games: Charakterindividualisierung ist auch in Shootern immer wieder ein Thema: Für *Call of Duty: Ghosts* sind wohl umfangreiche Möglichkeiten geplant, den Charakter auch optisch zu verändern. Gibt es ähnliche Pläne für *Battlefield 4*?
Gustavsson: „Wir haben ja bereits eine Menge Möglichkeiten zur Anpassung der Charaktere gegeben. Die Waffen haben weitere Slots, die man nach eigenen Vorlieben bestücken kann und mit *Battlefield 4* wird erstmalig selbst die Pistole individuell anpassbar sein. Dasselbe gilt für Fahrzeuge, bei denen vorher nur der Fahrer eigene Möglichkeiten hatte und jetzt der Schütze ebenfalls umrüsten kann. Es gibt auch weitere Dinge, über die wir zu einem späteren Zeitpunkt sprechen werden. Wir möchten uns aber auf Individualisierungen konzentrieren, die das Spielverhalten auf dem Schlachtfeld beeinflussen und nicht nur der reinen Optik dienen."

PC Games: Werden Spieler mit *Battlefield 3* Premium ihren Charakter kopieren können oder einen Erfahrungs-Bonus zum Start bekommen?
Gustavsson: „An vielen Fragen dieser Art arbeiten wir noch und haben bisher keine endgültige Antwort darauf. Es ist aber definitiv eine Möglichkeit, die wir in Betracht ziehen."

PC Games: Eine Ankündigung ist die Rückkehr des Commanders, sogar mit der Option, am Tablet zu spielen. Wird es irgendwelche Anforderungen geben, um Commander zu werden, oder darf jeder die Leitung des Gefechts übernehmen?
Gustavsson: „Der Plan, den wir bis jetzt haben, ist, dass wir den Commander an einen benötigen Level koppeln wollen, um sicherzustellen, dass die Spieler sich zunächst mit den Gegebenheiten auf dem Schlachtfeld vertraut machen."

PC Games: Wer den Commander noch aus *Battlefield 2* kennt, der weiß, dass dort die Rolle zusätzlich zum normalen Shooter-Spiel ausgeführt wurde. Könnte es Spielern mit der reinen Commander-Aufgabe nicht zu langweilig werden?
Gustavsson: „Es ist eines unserer Ziele, dem Commander ausreichend und noch bedeutsamere Aufgaben als vorher zu geben. Ein Ziel, das wir dabei verfolgen, ist, auch das Spiel Commander vs. Commander zu verstärken. Deshalb soll es auch wesentlich besser ersichtlich sein, was der andere Commander gerade tut, damit man die Möglichkeiten hat, im richtigen Moment zu reagieren – beispielsweise kurzzeitig die Aufklärung des Gegners zu stören, wenn die eigenen Truppen einen Vorstoß wagen."

PC Games: Gibt es schon Pläne für DLCs, über die ihr jetzt schon reden könnt?
Gustavsson: „Pläne gibt es natürlich. Was wir jetzt schon sagen können, ist, dass das Premium-Paket zu *Battlefield 3* enorm beliebt war. Das ist also ein Konzept, an dem wir auch in Zukunft definitiv festhalten möchten."

PC Games: Könnt ihr schon Aussagen zu den Systemanforderungen machen? Werden *Battlefield-3*-Spieler ihren PC aufrüsten müssen oder werden die Anforderungen ähnlich sein?
Gustavsson: „Zu den Spezifikationen können wir aktuell nichts sagen. Genau wie bei den Next-Generation-Konsolen gilt am PC aber das Ziel: 64 Spieler bei 60 Fps auf einem Next-Generation-PC. Die exakten Hardwareanforderungen werden wir dann so bald wie möglich veröffentlichen."

DIE RÜCKKEHR DES SCHLACHT-COMMANDERS

Mit *Battlefield 4* kehr die Rolle des Commanders ins Spiel zurück – allerdings in leicht veränderter Form.

Battlefield-2-Veteranen werden sich sicher noch an den Commander erinnern. Den kommandierenden Spieler fand man meistens liegend in einer abgelegenen Ecke der Karte, wo ihn ambitionierte Jäger regelmäßig mit dem Messer in der Hand besuchten. Dennoch erfüllte er eine wichtige Aufgabe für das eigene Team und so wurde sein Fehlen in *Battlefield 3* von der Community schwer bedauert. Doch bei DICE erhörte man die Wünsche der Community und so gibt der Commander in *Battlefield 4* sein Comeback – allerdings in leicht angepasster Form. Im neuen Teil ist der Commander keine reale Person auf dem Schlachtfeld. Die beiden Commander werden zusätzlich zu den maximal möglichen 64 Spielern auf einer Karte gezählt und erfüllen ihre Aufgabe allein anhand der Strategiekarte. Die wichtigste Aufgabe ist es natürlich, Ordnung ins Chaos zu bringen und die kämpfenden Truppen auf dem Schlachtfeld zu unterstützen. Neben dem Text- und Voice-Chat stehen ihm dafür weitere Tools zur Verfügung: Im gezeigten Eroberungsmodus auf der Karte „Siege of Shanghai" repräsentiert jeder der fünf verfügbaren Punkte eine zusätzliche Fähigkeit für den Commander. Solange das Team den Punkt hält, kann der Commander die zugehörige Fähigkeit mit einem Cooldown nutzen. Zu den Fähigkeiten zählen beispielsweise der Einsatz des Dropships oder direktes Eingreifen mithilfe von Tomahawk-Raketen gegen feindliche Truppenverbände. Um den Commander zusätzlich zu beschäftigen, soll das Spiel Commander vs Commander noch stärker forciert werden. Es wird deutlicher ersichtlich sein, was der gegnerische Commander gerade tut, um darauf mit passenden Kontern reagieren zu können. Nutzt der Gegenspieler seine Sensoraufklärung, um den Vorstoß der eigenen Truppen zu unterstützen, kann ein gut getimter Störimpuls diesen Angriff bereits auf der Kommandoebene entscheiden.

> „Touchbildschirme sind optimal für die Bedienung als Commander"

Ob und an welche Anforderungen der Commander gebunden werden soll, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch unklar. Eine Möglichkeit könnte sein, dass erst ein bestimmter Level erreicht werden muss, um sicherzustellen, dass die Commander-Rolle von Spielern mit ausreichend Erfahrung besetzt wird.
Wem Maus und Tastatur als Eingabemedium dabei zu langweilig sind, der wird auch die Möglichkeit haben, der Commander-Funktion am mobilen Touch-Gerät nachzugehen. Touchbildschirme seien ohnehin das optimale Bedienmedium und so integrierte man diese Option kurzerhand in die neue Battlelog-App. Direkt aus der App heraus können Sie den freien Commander-Slot auf einem Server belegen. Damit sind keine eigenen Server gemeint – sie können mit dem Smartphone oder Tablet direkt an der selben Partie als Commander teilnehmen, die Ihre Freunde gerade vom PC oder der Konsole aus spielen. Der Funktionsumfang ist identisch zum PC und auch die Kommunikation über Sprachbefehle soll von den mobilen Geräten problemlos möglich sein. An welche technischen Anforderungen dieses Feature gebunden ist, konnte man uns bisher nicht sagen. Es ist jedoch anzunehmen, dass allein wegen der Größe und Bedienbarkeit Tablets eher als Smartphones infrage kommen.

DER „ANGRY SEA"-TRAILER UND EIN AUSBLICK AUF DIE ERSTEN DLCS

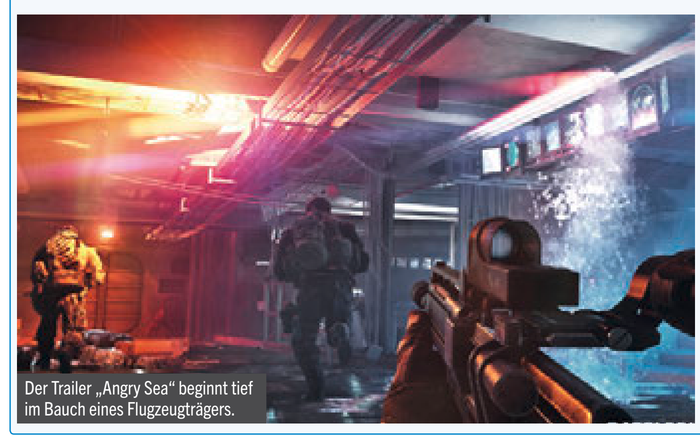
Neben den ausführlichen Informationen zum Multiplayer-Modus gab es auf der E3 auch eine längere Gameplay-Demo der Singleplayer-Kampagne zu sehen. Das Thema DLCs kam zur Sprache und sorgte für ein wenig Verwirrung.

Das große Thema der E3 rund um *Battlefield 4* war natürlich der Multiplayer. Doch auch ein neuer Gameplaytrailer mit dem Titel „Angry Sea" wurde vorgestellt. Kurz darauf herrschte im Netz allerdings ein wenig Verwirrung, da gleich mehrere News-Portale von einem exklusiven Singleplayer-DLC für Konsolen berichteten. Nach kurzer Rücksprache mit EA wurde uns jedoch bestätigt, dass „Angry Sea" regulärer Bestandteil der Einzelspieler-Kampagne ist und auf allen Plattformen spielbar sein wird. Auch PC-Spieler können den sehenswerten Trailer also beruhigt genießen. Zum Start der knapp fünfminütigen Gameplayszene befinden Sie sich zusammen mit Ihrem Team im Bauch eines Flugzeugträgers, der aus vorerst unbekannten Gründen zu sinken beginnt. Auf dem Weg aufs Oberdeck laufen Ihnen natürlich feindliche Soldaten über den Weg und kurz bevor Tageslicht zu sehen ist, bäumt sich das Schiff im Stil der Titanic auf und bricht genau vor Ihren Füßen in zwei Hälften. Praktischerweise liegt das Flugdeck nun genau vor Ihnen und mit einem Sprung stehen Sie plötzlich mitten in einem gigantischen Seegefecht. Kampfjets rutschen über das Flugdeck, kleinere Boote ziehen ihre Kreise und weitere große Schiffe sind mit in die Gefechte verwickelt - actiongeladen und eindrucksvoll inszeniert! Nach dem Weg über das Flugdeck, bei dem gezeigt wird, dass man auch diverse Gegenstände in der Umgebung nutzen kann, steigen Sie mit Ihren Teamgefährten auf ein Kampfboot um. Das HUD verrät, dass man im Boot vier Plätze besetzen kann – das legt den Verdacht nahe, dass wir dieses Gefährt im Multiplayer wiedersehen werden. In dieser Szene heißt es aber, sich zunächst mit dem großen Bordgeschütz gegen andere Boote zu wehren. Und nachdem auch das gelungen ist, endet der Trailer mit dem Anflug eines feindlichen Kampfflugzeugs, der sich direkt auf Kollisionskurs befindet. Insgesamt wirkte besonders die KI recht schwergängig, aber der Fokus dieser Demo liegt klar auf der Demonstration der cineastischen Inszenierung. Die Pläne für die ersten „echten" DLCs sind natürlich auch schon in Arbeit und ein neuer wurde auch im Rahmen der E3 angekündigt. Die Erweiterung „Second Assault" wurde erstmals vorgestellt und bereits länger bekannt ist, dass der erste große Multiplayer-DLC „China Rising" heißen wird.

Second Assault Eine neue DLC-Ankündigung kam im Rahmen der E3. Die vier beliebtesten Karten aus *Battlefield 3* sollen ein Remake im Rahmen der Frostbite-3-Engine erhalten und für *Battlefield 4* erneut veröffentlicht werden. Welche Karten das sein werden, wurde bis jetzt noch nicht verraten. Für *Battlefield 3*-Veteranen dürfte der DLC ohnehin nur einen geringen Reiz besitzen. Ganz anders sieht das beim ersten großen Multiplayer-DLC von *Battlefield 4* aus.

China Rising Der DLC „China Rising" wurde bereits im Zusammenhang mit der Vorstellung der Vorbesteller-Versionen angekündigt. Die erste Erweiterung umfasst ausschließlich Inhalte für den Multiplayer. Viel ist natürlich noch nicht bekannt, es sollen aber vier Karten mit dem neuen China-Setting hinzu kommen, völlig neue Fahrzeuge spielbar sein und zusätzliche High-tech-Gadgets angeboten werden. Für den ersten DLC gilt ähnliches wie beim „Back to Karkand"-DLC von *Battlefield 3*: Jeder, der *Battlefield 4* vorbestellt hat, bekommt den ersten DLC kostenlos dazu. Das ist auch völlig unabhängig davon, ob Sie die Standard- oder die Deluxe-Version gekauft haben. Wenn Sie *Battlefield 4* nicht vorbestellen möchten, können Sie den DLC natürlich auch noch nachträglich kaufen. Ein wenig Geduld könnte sich hier aber bezahlt machen. Während unseres Interviews kündige Lars Gustavsson Pläne für ein erneutes Premium-Programm für *Battlefield 4* an. Eventuell sparen Sie ein paar Euro, wenn Sie gleich alle DLCs in einem Paket kaufen und erhalten gleichzeitig die Premium-Vorteile, wie die Bevorzugung bei den Warteschlagen oder zusätzliche Dog Tags.

DLC	Inhalt	Plattform	Zeitlich exklusiv für ...
China Rising	4 neue Karten, neue Fahrzeuge und zusätzliches Equipment für den Multiplayer	Alle Plattformen	Xbox One – PC & Playstation später
Second Assault	4 beliebte *Battlefield-3*-Karten im Frostbite-3-Remake	Alle Plattformen	Xbox One – PC & Playstation später


Der Trailer „Angry Sea" beginnt tief im Bauch eines Flugzeugträgers.


Auf dem Flugdeck angekommen, stehen Sie mitten in einem epischen Seegefecht.


Bevor der Wolkenkratzer auf „Siege of Shangai" zum Einsturz gebracht wird, ist er ein beliebter Platz für Scharfschützen.

„Mit *Battlefield 4* entwickelt sich die Serie in eine gute Richtung"

*Oliver Halbig**



Sieht so Next-Gen-Gaming aus? Diesen Anspruch betonen die Entwickler von *Battlefield 4* gerne und regelmäßig. Bei dem, was wir bisher zu sehen bekommen haben, wohl auch mit Recht: Der nächste Teil der Erfolgsserie ist in vielen wichtigen Punkten spürbar verbessert, ohne vom eigentlichen Erfolgskonzept abzuweichen. Es gibt weiterhin große Karten mit vielen Fahrzeugen, die Möglichkeiten zur Individualisierung werden weiter ausgebaut und der von Vielen geforderte Commander kehrt auch wieder zurück - sogar am Tablet wird man gemütlich von der Couch aus spielen können. Kleine Schönheitsflecken bleiben: Bei den Klassen gibt es wenig neue Ideen und auch an Origin und Battlelog wird man sich wohl endgültig gewöhnen müssen.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: DICE
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 29.10.2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

*Oliver Halbig ist freier Autor für PC Games

Black Flag baut die Seeschlachten aus *Assassin's Creed 3* weiter aus, Kapern und Entern inklusive.

ANGESPIELT

TOP-GRAFIK

BEWÄHRTE QUALITÄT

Assassin's Creed 4: Black Flag

Von: Viktor Eippert/Stefan Weiß

Mit mächtig viel Spielumfang an Bord segelt Ubisofts Piratenabenteuer munter weiter dem Release entgegen.

Piratensetting, eine riesige, frei erkundbare Karibik-Spielwelt ohne Ladezeiten, intensivere Seeschlachten, brutalere Kämpfe, mehr Gameplay als in bisherigen *Assassin's Creed*-Spielen! Als Ubisoft vor einigen Monaten *Black Flag* ankündigte, war klar, dass es sich um ein Mammutprojekt handelt. Auf der E3 konnten wir erstmals anhand von echtem Spielmaterial sehen, wie die Entwickler dabei sind, all die Features umzusetzen. Anhand eines gezeigten Demo-Levels möchten wir Ihnen das veranschaulichen.

Nahtloser Übergang

Edward Kenway, Pirat mit Assassinenausbildung und Hauptfigur in *Black Flag*, nimmt einen Meuchelauftrag in einer Taverne in einem Fischerdorf an. Das Ziel lautet, ungesehen zwei Kapitänsbrüder auszuschalten, die sich in der Kneipe aufhalten. Wie für die Spielreihe typisch, lassen sich NPCs nutzen, um zwischen ihnen unterzutauchen. Dafür mischt sich Kenway unter die Gäste am Tresen. So gelangt er unbemerkt an sein erstes Opfer. Der zweite Kapitän jedoch haut ab, flitzt auf sein Schiff und segelt auf und davon. In vorigen *Assassin's Creed*-Spielen wäre die Mission jetzt gescheitert – nicht so in *Black Flag*. Sie können dem entkommenen Kapitän hinaus auf die offene See folgen, ihm hinterhersegeln und ihn per Seegefecht ausschalten. Dabei können Sie sich sogar Zeit lassen und erst andere Aufträge erledigen. Anders als in früheren Teilen der Reihe bleiben noch nicht erfüllte Missionen dauerhaft aktiv. Außerdem dürfen Sie jetzt auch mehrere Aufträge gleichzeitig abarbeiten, was dem Open-World-Gedanken des Spiels entspringt.



Wer will, kann ein gegnerisches Schiff entern und sich spannende Säbelduelle liefern.



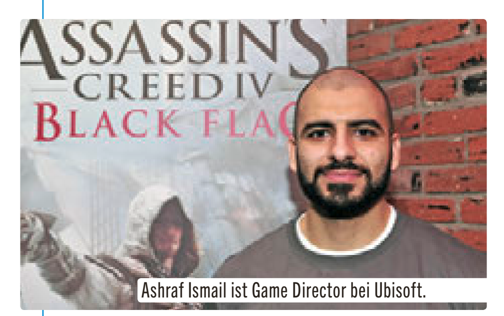
Die üppige Pflanzenwelt in den Dschungeln ermöglicht perfekte Angriffe aus dem Hinterhalt.

INTERVIEW MIT **ASHRAF ISMAIL**

„Gegner sind deutlich schwerer zu bekämpfen als bisher!“

PC Games: Das Schiffsystem wirkt komplexer und fortgeschrittener als in *Assassin's Creed 3*. Was kannst du uns darüber erzählen?

Ismail: „In *Assassin's Creed 3* waren Schiffe eine Art Vorgeschmack. Sie waren ein rein optionales Feature, boten aber mit ihren Details die Art von Authentizität, die man in *Assassin's Creed* erwartet. Für uns war das alles jedoch wirklich nur der Anfang und wir wollten beim Thema Seekämpfe deutlich mehr bieten. Eine Änderung in *Black Flag* betrifft etwa das Zielsystem der Kanonen. Dabei kontrolliert der Spieler jetzt auch Höhe und Schussweite der Breitseiten. Das überarbeitete Wettersystem mit Stürmen, Wellengang und Gewittern macht diese zusätzliche Kontrolle taktisch notwendig. Wir haben außerdem neue Waffen wie die Heavy-Shot, eine Art Kanonen-Schrotflinte für Seegefechte, entwickelt. Auf kurze Entfernung stellt sie eine tödliche Gefahr dar. Auch bei den gegnerischen Schiffen gibt es Neuerungen. Das Charger-Schiff beispielsweise versucht, euch zu rammen. Also sollte man sich von ihm fernhalten und auf die Heavy-Shot verzichten. Hierfür empfiehlt sich der Mörser, bei dem man durch das Fernrohr zielt und so feindliche Schiffe aus der sicheren Distanz zerstört. Wir haben uns intensiv mit dem Spielerlebnis auf Schiff befasst. Kenways Schiff, die Jackdaw ist für uns wie ein zweiter Hauptcharakter im Spiel. Sie lässt sich mit zusätzliche Upgrades ausstatten und individuell verändern. Wir möchten erreichen, dass ihr euch in euer Schiff regelrecht verliebt und nicht nur Edward spielt, sondern die Jackdaw selbst.“



Ashraf Ismail ist Game Director bei Ubisoft.

PC Games: Welche neuen Inhalte habt ihr euch ausgedacht?

Ismail: „Wir haben euch in der Gameplay-Präsentation zum Beispiel eine Küstenfestung gezeigt. Davon gibt es etliche im Spiel. Ihr könnt eine solche Festung von eurem Schiff aus bombardieren oder aber auch zu Fuß infiltrieren, um den Kommandanten auszuschalten. Plantagen sind ebenfalls neue Gebiete, die ihr entdecken könnt. Auf diesen geht es darum, den Besitzer ausfindig zu machen. Mit dessen Schlüssel erhält man dann Zugriff auf Vorräte und Gegenstände. Schleichen ist hierbei eine empfehlenswerte Strategie. Ihr könnt auf Wunsch auch aggressiv vorgehen. Dann wird es aber deutlich schwerer, eine Plantage zu plündern. Wir haben ein paar neue Tricks eingebaut, mit denen man Wachen im Schleichmodus anlocken kann. Außerdem haben wir dafür gesorgt, dass sich Wachen schwerer bekämpfen lassen als bisher. Dem Gunner beispielsweise solltet ihr tunlichst nicht in einer direkten Konfrontation gegenübertreten, sondern ihn von hinten ausschalten. Damit Kenway in den vielen Kämpfen besteht, haben wir ihm viele neue Waffen spendiert. Ihr habt gesehen, dass er jetzt beispielsweise vier Pistolen abfeuern kann. Diese lassen sich sogar verbessern und mit dem neuen freien Zielsystem ist es jetzt möglich, einzelne Körperpartien direkt anzuvisieren.

PC Games: Wird es wieder eine Assassinen-Bruderschaft geben, die der Spieler mit Rekruten aufbaut?

Ismail: „Nein, die Bruderschaft haben wir vollständig rausgenommen, weil sie einfach nicht in das Konzept passte. Edward ist von Anfang an ein richtiger Pirat, auch wenn er Assassinentraining hinter sich hat. Deswegen wollten wir auf ein Rekrutensystem verzichten. Außerdem waren wir der Meinung, dass die Heldenfigur durch zusätzliche Mitglieder der Assassinen-Bruderschaft zu mächtig im Spiel werden würde – wie es etwa in *Revelations* der Fall war.“

Belohnter Forscherdrang

Die groß angelegte Spielwelt von *Black Flag* soll reichlich Abwechslung bieten. Dafür haben die Entwickler in der Karibik jede Menge Inhalte verteilt, die sich auf Ihren Segeltouren aufstöbern lassen. Bei der Präsentation etwa entdeckte Kenway eine kleine Insel per Fernrohr. Kurzerhand setzt er Kurs darauf, um das Eiland genauer unter die Lupe zu nehmen. So stieß der Assassine auf die Leiche eines Schiffbrüchigen, Schatzkarte inklusive. Die Karte verweist auf eine Ruine auf einer anderen Insel. In diesem Zusammenhang stellte uns Ubisoft ein weiteres, neues Feature in *Black Flag* vor – den sogenannten Companion. Hierbei kann ein zweiter Spieler – oder man selbst über einen zweiten Bildschirm – Einfluss auf das aktuelle Spielgeschehen nehmen. Die Entwickler benutzen bei der Demo ein iPad, um damit die Zielmarkierung für den Schatz auf einer Karte einzutragen. Weiterhin bietet die Companion-App beispielsweise die Möglichkeit, unterwegs spezielle Flottenmissionen zu spielen, Schiffe zu stehlen und der eigenen Flotte zuzuweisen. Gold, das Sie durch die App verdienen, lässt sich dann direkt ins Hauptspiel übernehmen.

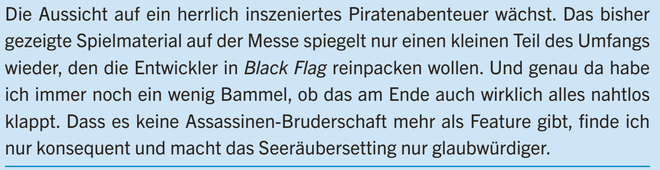
Zu Wasser und zu Land

Seegefechte sind in *Black Flag* ein zentrales Thema. Daher haben die Entwickler der Spielmechanik auch mehr Tiefgang gegeben. Wellengang spielt eine taktische Rolle, zudem lässt sich, anders als noch in *Assassin's Creed 3*, die Flugkurve der gewählten Breitseite festlegen. Die Schiffsbewaffnung wird obendrein deutlich aufgebohrt, man benötigt für die verschiedenen gegnerischen Pötte ein passendes Kanonenrepertoire.

Natürlich ist man auch weiterhin an Land unterwegs, um dort klassische Assassinenaufträge zu meistern. Die Wildniskletterei aus dem Vorgänger wurde weiter ausgebaut und in den Städten hangelt und turnt man wie gewohnt umher. Dabei entdecken wir Neuerungen wie etwa, dass Kenway beim Lehnen an Kanten Gegner per Pfiff anlocken kann. Als neue, lautlose Waffe dient ein Blasrohr. *Black Flag* wird groß, richtig groß, aber hoffentlich ohne große Bugs! ❑


Klettern und waghalsige Sprünge gehören in ein *Assassin's Creed*. Aber bitte nicht, um wieder hundert Federn, Flaggen und ähnliches Zeug zu sammeln.

EINSCHÄTZUNG



Stefan Weiß

Die Aussicht auf ein herrlich inszeniertes Piratenabenteuer wächst. Das bisher gezeigte Spielmaterial auf der Messe spiegelt nur einen kleinen Teil des Umfangs wieder, den die Entwickler in *Black Flag* reinpacken wollen. Und genau da habe ich immer noch ein wenig Bammel, ob das am Ende auch wirklich alles nahtlos klappt. Dass es keine Assassinen-Bruderschaft mehr als Feature gibt, finde ich nur konsequent und macht das Seeräubersetting nur glaubwürdiger.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Studios
TERMIN: 31. Oktober 2013



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Ein wahres Mammutprojekt mit Aussicht auf jede Menge Open-World-Unterhaltung in der Karibik.“


In Arkham City ist so ziemlich jeder verflixte Psychopath auf den Beinen, um sich Batman und das auf ihn ausgesetzte Kopfgeld zu schnappen.


Im neuesten Spiel erleben Sie die Ursprungsgeschichte des dunklen Ritters und wie sich Batman vom Frischling zum Superhelden entwickelt.

Batman: Arkham Origins



Von: Sebastian Stange/Uwe Hönig

Ein Kopfgeld von 50 Millionen Dollar soll den noch jungen Batman zu Fall bringen!

Das neue *Batman*-Spiel mit dem Untertitel *Arkham Origins* wird im Gegensatz zu den beiden bisher erschienenen *Arkham*-Spielen nicht von den Rocksteady Studios entwickelt. Die kompletten Arbeiten an dem Titel hat diesmal Warner Bros. Montreal übernommen, doch das alte Team stand dem neuen Entwickler in beratender Funktion zur Seite. Im Spiel wird die Ursprungsgeschichte Batmans und sein Werdegang vom unbeherrschten Greenhorn zum ausgekochten Helden erzählt. Der neue, jüngere Batman wirkte auf uns dennoch sehr bekannt. Der dunkle Ritter streift mittels Gleit-Cape oder Greifhaken geschickt wie eh und je durch die offene Spielwelt und verprügelt gewohnt souverän auch größere Feindansammlungen. Batman ist dabei in der Lage, gegnerische Attacken zu kontern und mit variablen Kombomanövern anzugreifen, die umso stärker werden, je mehr Schläge aneinandergereiht werden. Kurzum: Das neue *Batman*-Spiel erscheint insgesamt sehr vertraut. In der uns gezeigten Demo stellten die Entwickler jedoch zahlreiche Detailänderungen vor.

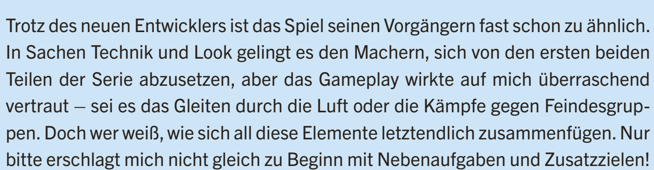
Eine Nacht wie keine andere

In der Story des Spiels versammeln sich mal wieder einige illustre Bösewichte in Gotham City, um sich Batman gegenüberzustellen. Schlimmer noch: Superschurke Black Mask hat ein Kopfgeld von 50 Millionen US-Dollar auf Batman ausgesetzt. Er will die Fledermaus sterben sehen und zwar in dieser einen Nacht. Und das lockt natürlich den Abschaum der Unterwelt herbei. Das verschneite Südviertel Gotham Citys mit seinen Wolkenkratzern und Straßenschluchten diente als Schauplatz für die Demo. Die Spielwelt bietet erfreulich viele Details und eine stimmige Beleuchtung. Die Entwickler scheinen damit das Letzte aus der aktuellen Konsolengeneration herauszuholen.

Immer wieder Ablenkungen

Über abgefangene Funksprüche erfahren Sie von kriminellen Aktivitäten in Ihrer Nähe und können auch mal Bösewichte auf frischer Tat ertappen, etwa wenn eine Gang einen Zivilisten in die Mangel nimmt oder eine Bank ausraubt. Letzteres ist ein neuer Missionstyp namens „Verbrechen im Gange". Solche Aufträge sind knifflig, werden aber mit besonders viel Erfahrungspunkten belohnt. Ein brandneues Feature ist das sogenannte Case File System, mit dem sich ein Kriminalfall untersuchen und der Tathergang rekonstruieren lässt. Im uns gezeigten Beispiel schmiert vor Batman ein Hubschrauber ab und stürzt auf die Straße. Nach der Analyse per Drahtgittergrafik findet Batman die Stelle, an der der Hubschrauber seinen Heckrotor durch die Kollision mit einem Haus verloren hat. Einige neue Gadgets, wie die Fernsteuer-Klaue, sorgen ebenfalls für eine dezente Erweiterung des bekannten Spielkonzepts! ❑


Dank neuer Analysetechnik kann Batman den Absturz des Helikopters rekonstruieren und den Schuldigen hinter dem „Unfall" ermitteln.



EINSCHÄTZUNG

Sebastian Stange

Trotz des neuen Entwicklers ist das Spiel seinen Vorgängern fast schon zu ähnlich. In Sachen Technik und Look gelingt es den Machern, sich von den ersten beiden Teilen der Serie abzusetzen, aber das Gameplay wirkte auf mich überraschend vertraut – sei es das Gleiten durch die Luft oder die Kämpfe gegen Feindesgruppen. Doch wer weiß, wie sich all diese Elemente letztendlich zusammenfügen. Nur bitte erschlagt mich nicht gleich zu Beginn mit Nebenaufgaben und Zusatzzielen!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Warner Bros. Montreal
PUBLISHER: Warner Bros. Interactive
TERMIN: 25. Oktober 2013



MESSE-EINDRUCK — **SEHR GUT**

„Der neue Entwickler setzt auf vorsichtige Innovation des Arkham-Rezepts anstatt es völlig auf den Kopf zu stellen."



Während eines Spezialeinsatzes in Venezuela seilen Sie sich von einem Hochhaus ab und erledigen Wachen durch die Fenster.

Unterwasserschusswechsel sind dank angepasster Schießeisen wie diesem APS-Gewehr sowjetischer Bauart auch in der Realität möglich.

Hund Riley (links) soll für die emotionale Komponente im Spiel sorgen. Zu sehen war davon noch nichts.

Call of Duty: Ghosts

Von: Peter Bathge



Infinity Ward kredenzt uns neuen Next-Gen-Wein in alten (Level-)Schläuchen.



Dänen lügen ja bekanntlich nicht. So sang es zumindest Otto Waalkes in den 90er-Jahren. Screenshots dagegen, die nehmen es nicht immer so genau mit der Wahrheit. Und so versprechen die obigen Bilder zum ersten *Call of Duty*, das auch für Next-Gen-Konsolen erscheint, eine deutlich opulentere Grafikpracht, als auf der E3-Präsentation von *Ghosts* zu sehen war.

Wo bitte geht's zur neuen Engine?

Ghosts setzt nach Herstellerangaben auf einen komplett neuen Grafik-Motor. Tatsächlich wirkt der Militär-Shooter aber eher wie ein sachte aufgehübschtes *Modern Warfare 3*. Gerade die im Detail verschwommenen Texturen, aus den Vorgängerteilen übernommene Animationen und ein nervöses Kantenflimmern fielen uns auf, während uns die Entwickler auf der E3 drei Levels aus der Solokampagne vorspielten. Diese Umgebungen sind – Serienkenner dürfte es kaum überraschen – wieder sehr linear angelegt; in den engen Korridoren kommt es zu häufigen Schusswechseln mit Computergegnern, unterbrochen von spannenden, aber stark geskripteten Schleichsequenzen. Mit von der Partie sind natürlich auch wieder famos inszenierte Szenen, in denen Ihnen *Ghosts* die Kontrolle über die Spielfigur entzieht, etwa wenn während eines Tauchgangs ein feindliches Kriegsschiff explodiert und den eigenen Soldaten mit in die Tiefe zerrt. Das regt wie schon in den Vorgängern zum Mitfiebern an, überrascht beim nunmehr siebten Serienteil nach *Modern Warfare*-Muster aber niemanden mehr. Immerhin: Die Tauchermission gehört mit ihren hübschen Korallenriffen bislang zu den optischen Höhepunkten des Spiels.

Auf den Hund gekommen

Den *Call of Duty*-Spielverlauf will Infinity Ward mit einem Vierbeiner aufpeppen: Riley ist ein Schäferhund, der Sie in einigen Missionen begleitet. Er hört nicht nur auf Kommandos, etwa wenn er in einer geskripteten Szene auf Zuruf durch ein Fenster springt und feindliche Soldaten aus einem verbarrikadierten Gebäude scheucht. Nein, gelegentlich dürfen Sie Riley auch direkt steuern, wobei Sie durch eine Kamera auf seinem Rücken blicken. So schleichen Sie mit dem Vierbeiner durchs hohe Gras und beißen Gegnern die Kehle durch.

Warum die Elitesoldaten auf ihren Partner mit der kalten Schnauze schwören, statt eine hypermoderne Drohne einzusetzen? Eine mysteriöse Katastrophe hat die USA heimgesucht und zum Beispiel die Stadt San Diego in eine Kraterlandschaft verwandelt. Fortschrittliche Ausrüstung funktioniert nicht mehr, Militär und Regierung sind zusammengebrochen. Als Mitglied einer Spezialeinheit fahnden Sie nach den Übeltätern und greifen dabei auf älteres Kriegsgerät zurück. ❏



EINSCHÄTZUNG

Peter Bathge

Infinity Ward geht auf Nummer sicher und liefert wohl erneut einen bombig inszenierten, aber spielerisch vorhersehbaren Ego-Shooter ab. Der Hund ist zwar knuffig, aber eher (absurdes) Beiwerk als Gameplay-Revolution. Interessanter klingen da schon die Mehrspielerzugaben: anpassbares Spieleraussehen und dynamische Maps mit Erdbeben, Fallen oder Überschwemmungen. Das passt zum Katastrophenszenario, über das die Entwickler derzeit noch nichts verraten.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Infinity Ward
PUBLISHER: Activision
TERMIN: 5. November 2013

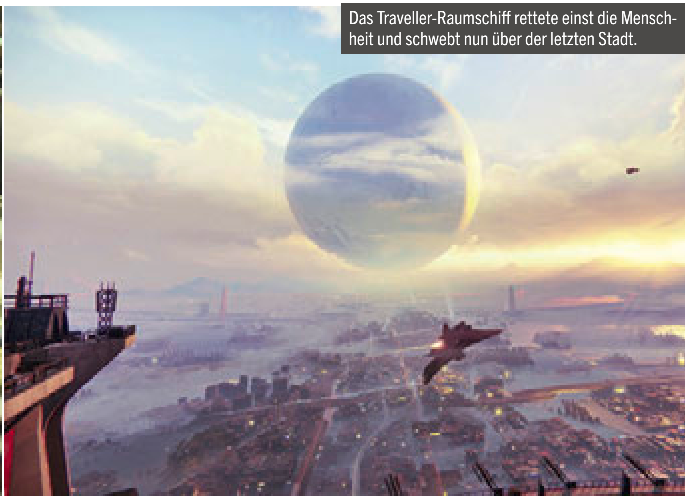


GUT

„Ballerspektakel nach bewährtem Rezept mit interessantem Szenario und dezenten grafischen Verbesserungen"

Destiny

…scheinend können Sie – vielleicht je nach Klasse – zwischen Ego- und Verfolgerperspektive wechseln.


Das Traveller-Raumschiff rettete einst die Menschheit und schwebt nun über der letzten Stadt.

Von: Sascha Lohmüller

Das neueste Projekt der *Halo*-Erfinder ist ein ambitionierter Online-Shooter.

Lange musste der geneigte Shooter-Fan rätseln, welchem Projekt sich die *Halo*-Schöpfer Bungie als Nächstes widmen. Man hatte sich als nun eigenständiges Studio von Microsoft emanzipiert, mit der *Halo*-Serie abgeschlossen und mit Activision für die nächsten zehn Jahre einen neuen starken Partner gefunden. Mittlerweile sind jedoch sowohl der Name als auch erste Gameplay- und Story-Details zu Bungies neuester Schöpfung bekannt: *Destiny*.

Schicksalhaft

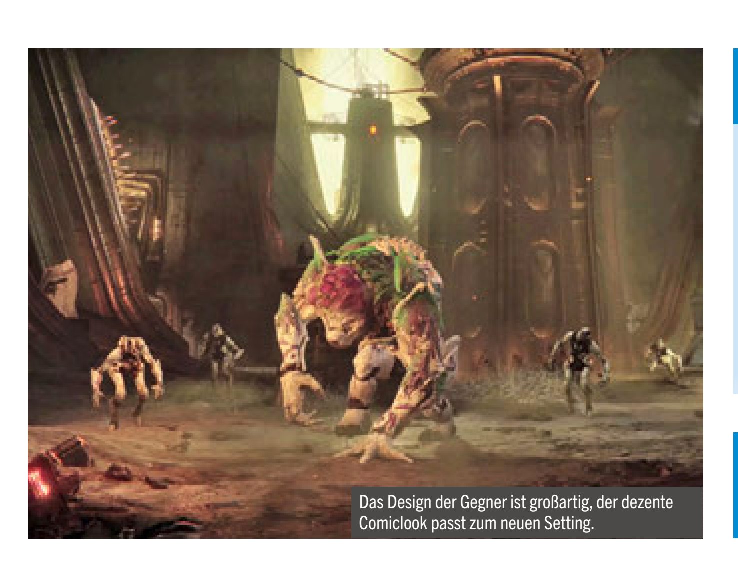
Destiny spielt in einem neu erschaffenen Science-Fiction-Universum. Die Menschheit steht am Rande des Abgrunds, nachdem ein mittlerweile in Vergessenheit geratener Konflikt ihr ehemals florierendes Weltall-Reich zerstörte. Die Kolonien auf anderen Planeten sind vernichtet, der Großteil der Erde unbewohnbar und von feindlichen Kreaturen überzogen. Lediglich unter dem mysteriösen, seit Jahrhunderten regungslos verharrenden Raumschiff „Traveller" existiert noch eine letzte sichere Kolonie der Menschen. Warum oder von wem das kolossale Ufo geschickt wurde, weiß niemand mehr, lediglich, dass es die Menschen damals vor der totalen Auslöschung rettete.

In dieser spannenden Spielwelt verkörpern Sie einen der sogenannten Guardians, gestählte Veteranen mit besonderen Fähigkeiten und Waffen. Im spielerischen Sinne bedeutet dies lediglich, dass Sie sich wie in einem (Online-)Rollenspiel für eine Klasse entscheiden und Ihren Charakter fortan mit Gegenständen und dergleichen weiter individualisieren. Allerdings soll sich das Spielgeschehen selbst nach wie vor wie ein klassischer Ego-Shooter anfühlen, nicht etwa wie ein Hybrid à la *Borderlands*. Dementsprechend gehen Sie meist auch allein zu Werke und folgen einer ausgeklügelten, genretypisch inszenierten Story.

Allerdings ist dies nicht der einzige Aspekt von *Destiny*. Wie schon das gescheiterte Projekt *Brink* versucht auch Bungie, die Grenzen zwischen Einzel- und Mehrspieler-Erlebnis verschwimmen zu lassen. Während Sie sich also der Kampagne und dem scheinbar klassischen Einzelspieler-Erlebnis widmen, soll es immer wieder Begegnungen mit anderen menschlichen Spielern geben. Allerdings sollen Ihnen nicht wie bei einem typischen Online-Spiel alle fünf Meter ein Dutzend Leute über den Weg rennen, sondern derartige Begegnungen sollen etwas Besonderes, Einprägsames darstellen. Dementsprechend gibt es neben der vorgegebenen Story eine weitere Handlungsebene, in der die Spieler für die Geschichten sorgen, die der persistenten, sich ständig weiterentwickelnden Spielwelt Leben einhauchen. Lediglich die Stadt unter dem Traveller dient als klassischer MMOG-Hub. Hier betreiben Sie Handel oder plaudern mit anderen *Destiny*-Spielern. Und natürlich gibt es auch Koop-Missionen und kompetitive Versus-Modi, um für Abwechslung neben der Story-Kampagne zu sorgen. Wie das alles genau in der Praxis funktionieren soll, ist allerdings noch nicht klar – spannend klingt es allemal.

Technik

Grafisch sieht *Destiny*, das übrigens auch für Playstation 3 und 4 sowie Xbox 360 und Xbox One erscheint, bereits jetzt hervorragend aus, der comichafte Stil passt perfekt zum spannenden Setting. Und schenkt man dem E3-Trailer Glauben, wird es sowohl eine Ego- als auch eine Third-Person-Ansicht geben – auch das wäre typisch für ein MMOG. ❑


Das Design der Gegner ist großartig, der dezente Comiclook passt zum neuen Setting.

EINSCHÄTZUNG

Sascha Lohmüller

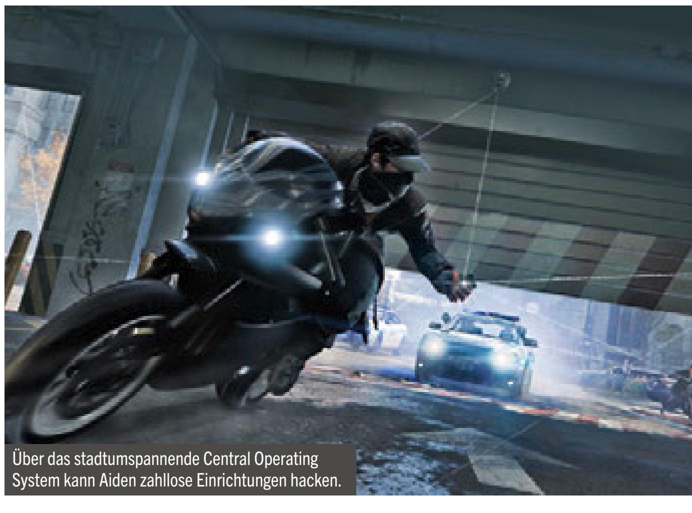
Immerhin gab es nun – anders als bei der Ankündigung Mitte Februar – ein paar Spielszenen zu sehen, die einen ersten Eindruck vom gelungenen Stil und der grafischen Qualität vermitteln. Was das Gameplay und das Online-Konzept von *Destiny* anbelangt, bleiben aber nach wie vor nur die Versprechungen der Entwickler. Und deswegen ist auch immer noch Skepsis angebracht. Schafft Bungie es aber, alles umzusetzen, was man vorhat, werde ich sicher Wochen und Monate in *Destiny* versenken.

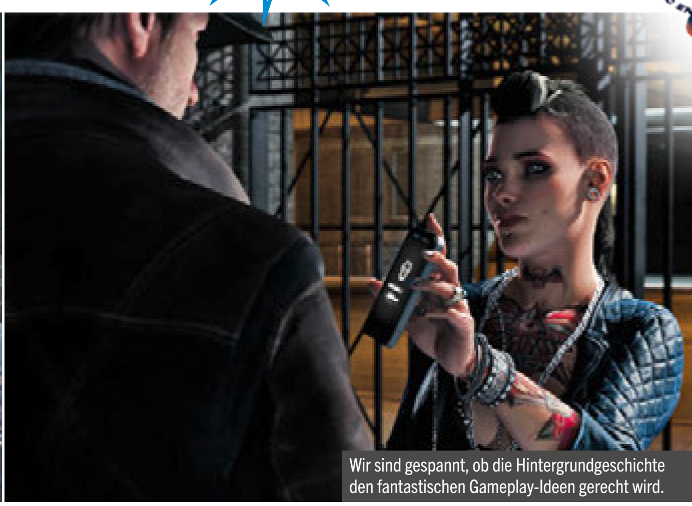
GENRE: (Ego-)Shooter
ENTWICKLER: Bungie
PUBLISHER: Activision
TERMIN: 2014



SEHR GUT

„Sehr ambitioniert und voller guter Ideen – es lohnt sich, *Destiny* im Auge zu behalten!"


Über das stadtumspannende Central Operating System kann Aiden zahllose Einrichtungen hacken.


Wir sind gespannt, ob die Hintergrundgeschichte den fantastischen Gameplay-Ideen gerecht wird.


TOP-GRAFIK


KLASSE IDEE

Watch Dogs

Von: Wolfgang Fischer

Spieleindrücke und Infos zum Mehrspielermodus, inklusive dem optionalen Hacken anderer Spielteilnehmer in Ubisofts ambitioniertem Open-World-Action-Titel.

Alles ist miteinander verbunden und diese Verbindung bedeutet Macht … das ist der Leitsatz von Ubisofts Open-World-Action-Titel *Watch Dogs*, der für die aktuelle Konsolengeneration und PC noch in diesem Jahr erscheinen soll. Was Macht bedeutet, zeigte die E3-Demo des Spiels sehr eindrucksvoll. Sie endet damit, dass der Hacker Aiden Pierce, Protagonist von *Watch Dogs*, in einem ganzen Viertel der nordamerikanischen Stadt Chicago die Lichter ausknipst, nur um der Polizei zu entkommen. Im Rahmen der E3 zeigte uns Ubisoft noch einmal hinter verschlossenen Türen die bereits bekannte Demo und – hurra! – einen bislang noch nicht enthüllten Abschnitt des Spiels inklusive brandneuer Gameplay-Elemente.

Verbindungsprobleme

Die zweite Spieldemo ist im heruntergekommenen Wards-Distrikt von Chicago angesiedelt. Zunächst muss sich Aiden Zugriff auf das stadtumspannende Central Operating System (ctOS) verschaffen, indem er einen Virus ins System schleust. Doch der Zugang zum Netz befindet sich auf einem abgeschirmten Gelände mit mehreren Wachposten. Wie in *Watch Dogs* üblich, gibt es mehrere Lösungswege zum Missionsziel: Zum Beispiel, indem sich Aiden in die Überwachungskameras einklinkt, die Lage ausspioniert und dann im Schleichmodus die Gegner umgeht oder lautlos aus dem Weg schafft. Dies war dem präsentierenden Entwickler wohl zu langweilig. Kurzerhand zückte er eine Maschinenpistole und schaltete alle Gegner aus. Voilà, der Weg zum WLAN-Spot ist freigeräumt.

Gut oder böse?

Über das Crime Prediction System des ctOS, entdeckt Aiden, dass eine Frau in Schwierigkeiten steckt. Als die Frau von ihrem Vermieter attackiert wird, beschließt Aiden zu helfen, um seinen Ruf aufzubessern. Nach einer Verfolgungsjagd stellt Aiden den Mann, doch zeitgleich versucht jemand, das Telefon des Helden zu hacken. Mit anderen Worten: Ein anderer *Watch Dogs*-Spieler kann sich (sofern eine Internetverbindung besteht) in Ihr laufendes Spiel reinhacken, um Infos oder Geld zu klauen. Aus dem Einzelspielererlebnis wird plötzlich ein Multiplayer-Match, bei dem es auf Schnelligkeit ankommt. Innerhalb kürzester Zeit müssen Sie Ihren Widersacher mithilfe von Aidens Fähigkeiten lokalisieren und unschädlich machen. Und natürlich dürfen Sie dann zu einem beliebigen Zeitpunkt ebenfalls einen Hackangriff bei Ihrem Gegenspieler versuchen. Abgefahren!


Das Hacken anderer Spieler ist eine klasse Idee, kann auf Wunsch aber auch deaktiviert werden.

EINSCHÄTZUNG

Wolfgang Fischer

Vor der E3 war ich nicht sicher, ob die vielen Versprechen hinsichtlich der Gameplay-Freiheiten von *Watch Dogs* auch wirklich gehalten werden können. Nach dieser aufschlussreichen Präsentation sind meine Zweifel jedoch verflogen: *Watch Dogs* ist ein riesiger Abenteuerspielplatz, dessen Flair man sich nur ganz schwer entziehen kann. Bleibt nur zu hoffen, dass Ubisoft in die Story ebenso viel Aufwand und Mühe investiert wie in die unterhaltsamen Nebenbeschäftigungen.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 21. November 2013



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Watch Dogs hat dank toller Grafik, erstklassiger Inszenierung und genialer Ideen das Zeug zum echten GTA-Killer.“

Titanfall

DIE ENTWICKLER

Jason West und Vince Zampella, die damaligen Bosse von Infinity Ward (*Call of Duty: Modern Warfare*), verließen das Studio Anfang 2010 wegen Differenzen mit Publisher Activision – ein daraus hervorgehender Rechtsstreit endete mit einer außergerichtlichen Einigung. Für ihr neues Studio Respawn heuerten West und Zampella zahlreiche ehemalige Infinity-Ward-Mitarbeiter an. Ihr erstes Spiel: *Titanfall*.

respawn ENTERTAINMENT



Als mobiler Soldat können Sie Titanen auf den Rücken springen und das Rechenzentrum der Mechs mit ein paar Feuerstößen zur Explosion bringen.

Von: Wolfgang Fischer/Peter Bathge

Mensch und Maschine – in diesem Mehrspieler-Shooter steuern Sie beides!

Was *Titanfall* von anderen Shootern unterscheidet, sind zehn Meter hohe, stark gepanzerte, aber dennoch äußerst bewegliche Kampfmaschinen, sogenannte Titanen. Diese waffenstarrenden Mechs stehen beiden an einer Partie beteiligten Teams zur Verfügung und werden auf Knopfdruck von Lufteinheiten abgeworfen.

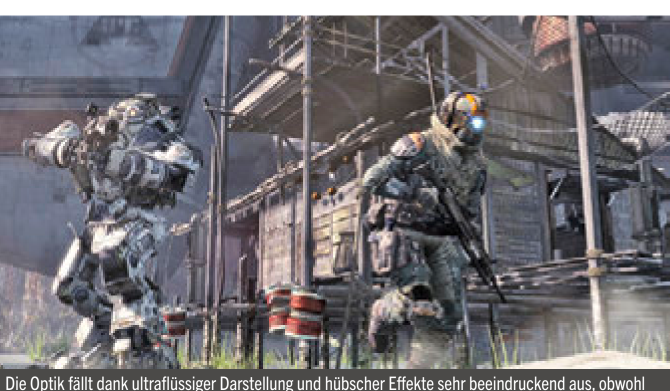
Wird Ihr Titan zerstört, haben Sie ein paar Sekunden Zeit, sich mit dem Schleudersitz hinauszukatapultieren. Das ist erstklassig inszeniert. Nach der Zerstörung eines Titans dauert es knapp 90 Sekunden, bis Ihnen ein weiterer Mech zur Verfügung steht. Ihren Titan dürfen Sie jederzeit während der Schlacht verlassen. Die riesige Kampfmaschine läuft dann brav hinter Ihnen her, folgt Ihren Kommandos und nimmt selbstständig Feinde unter Beschuss.

Akrobaten braucht das Land

Die Titanen sind sehr mächtig, aber auch zu Fuß stehen Ihnen nützliche Fähigkeiten zur Verfügung. Dank eines Jetpacks springt die Spielfigur etwa deutlich höher als in anderen Shootern. Ähnlich wie in *Prince of Persia* laufen die Charaktere zudem auf Knopfdruck Wände entlang. So gelangen Sie als Fußsoldat fix von einer Ecke des Schlachtfelds zur anderen. Außerdem steht Soldaten ein Tarnmantel zur Verfügung, der sie kurzzeitig unsichtbar macht. Dazu gibt es interessante Waffen, etwa einen Anti-Titan-Raketenwerfer oder eine Pistole, die nach kurzem Anvisieren Kugeln automatisch ins Ziel leitet – sogar um Ecken herum! Titanen fangen dagegen abgefeuerte Geschosse per Kraftfeld ab und senden sie zurück an den Absender.

Herrschaftszeiten

Obwohl *Titanfall* keine Solokampagne enthält, gibt es Ihnen durch Zwischensequenzen und Dialoge vor und nach einer Partie das Gefühl, Teil eines komplexen Science-Fiction-Universums zu sein. Auf der E3 gab es hinter verschlossenen Türen eine weitläufige Mehrspielerkarte zu sehen, auf der zwei Teams in einem Domination-ähnlichen Spielmodus mit einem Zeitlimit von 15 Minuten gegeneinander antreten. In dieser Disziplin geht es darum, drei Zielpunkte möglichst lange für die eigene Mannschaft zu halten, um Siegpunkte zu sammeln. Am Ende muss das Siegerteam eine Evakuierungszone gegen die Verlierer verteidigen – gelingt das, gibt es einen dicken Erfahrungspunktebonus für die siegreichen Spieler. ❑


Die Optik fällt dank ultraflüssiger Darstellung und hübscher Effekte sehr beeindruckend aus, obwohl nur eine aufgebohrte Version der Source-Engine (*Counter-Strike: Global Offensive*) zum Einsatz kommt.

EINSCHÄTZUNG
Wolfgang Fischer

Mit *Titanfall* bleiben die ehemaligen Infinity-Ward-Mitarbeiter ihrem Lieblingsgenre treu, beweisen aber auch, dass sie den Mut haben, mehr als einen simplen Militär-Shooter nach Schema F zu machen. Ob *Battlefield*- oder *CoD*-Spieler sich mit den Kampfkolossen von Respawns MP-Ballerei anfreunden können, wird sich zeigen. Ich kann es jedenfalls kaum erwarten, selbst ins Cockpit eines Riesenroboters zu steigen und auf den Schlachtfeldern von *Titanfall* richtig die Sau rauszulassen.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Respawn Entertainment
TERMIN: 1. Quartal 2014



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Sauschnell, richtig hübsch und herrlich abwechslungsreich: Der erste Blick auf *Titanfall* macht Lust auf mehr!"


Diesmal stören die Untoten die Ruhe in einer südamerikanischen Küstenregion. Bei Tag schlagen Sie sich vor allem mit anderen Überlebenden rum, nachts dagegen wimmelt es vor Zombies.

Dying Light

Nach ihren ersten beiden Zombiespielen, die jeweils an diversen Bugs, Schludrigkeiten und Design-Schwächen litten, versucht sich das polnische Studio Techland nun erneut am Thema. Wieder ist eine Zombie-Apokalypse ausgebrochen und wieder erleben Sie das in einer offenen Spielwelt. Nur verkörpern Sie diesmal einen agilen Parkour-Profi, der über Dächer springt. An Traumstränden, in Hochhäusern, und verwahrlosten Favelas bekommen Sie es nicht nur mit Zombies zu tun; menschliche Überlebende kämpfen um die knappen Ressourcen. Der Spieler wehrt sich mit brutalen Nahkampf-Moves sowie improvisierten Schlagwaffen. ❑

ENTWICKLER: Techland
TERMIN: 2014



Arma 3/Day Z

Mit *Arma 3* war die Militär-Simulation von Bohemia Interactive spielbar, die auch auf Steam schon als Early-Access-Alpha zugänglich ist. Besonders spannend sind die Nachtmissionen, bei denen sich Infanterie-Einheiten trotz der Dunkelheit durch Taschenlampen und Mündungsfeuer verraten. Der Betatest soll im Sommer starten; der Release ist für das 3. Quartal 2013 geplant. Außerdem stellte der Entwickler *DayZ Standalone* vor, das ebenfalls spielbar war. Das MMOG im Zombiejagd-Gewand basiert im Gegensatz zur bekannten Mod für *Arma 2* auf einer neuen Engine und Serverstruktur. ❑

ENTWICKLER: Bohemia Interactive
TERMIN: 3. Quartal 2013/2013


Day Z Standalone macht gute Fortschritte, steckt aber noch mitten in der Entwicklung. Als MMOG bekommt es ein anderes Gesundheits-, Inventar- und Schadenssystem als die ursprüngliche Mod.



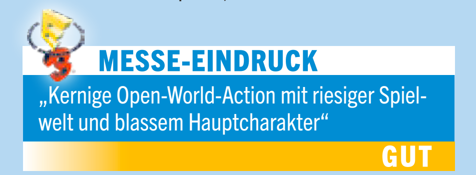




Mad Max

Die *Just Cause 2*-Entwickler von Avalanche haben Erfahrung mit Open-World-Spielen aus der Third-Person-Perspektive. Genau so eines wird auch *Mad Max*, bei dem es sich nicht um eine Filmumsetzung handelt. Nach einem Atomkrieg sind Sie in einem riesigen, frei begehbaren Ödland unterwegs; wir bekamen ein ausgetrocknetes Meeresbecken zu sehen, in dem es vor Banditen und bleichen Walknochen nur so wimmelt. Die meiste Zeit sitzen Sie am Steuer eines der rund 50 Autos. Ihre Karre rüsten Sie wie einen zweiten Spielcharakter mit Upgrades auf, verpassen ihr etwa einen robusteren Frontgrill, um gegnerische Fahrzeuge besser zu rammen. Max schießt in solchen satt inszenierten Vehikelkämpfen mit der Schrotflinte auf Benzintanks oder Feinde, die auf sein Auto klettern. Außerdem verfügt er über eine Harpune, mit der er Panzerplatten oder Türen von anderen Fahrzeugen abreißt. Sogar der gegnerische Fahrer lässt sich so schnappen. Wenn Sie zu Fuß unterwegs sind, spähen Sie Feindstellungen mit einem Fernglas aus, greifen auf ein Repertoire an brutalen Nahkampfangriffen zurück oder werfen mit dem Thunderstick um sich, einer explodierenden Lanze, die Widersacher sprichwörtlich auseinandernimmt. Passend zum postapokalyptischen Szenario soll Crafting eine wichtige Rolle spielen: Sie müssen mit der knappen Munition und anderen Ressourcen haushalten sowie Gegenstände basteln, die Max' Gesundheit auffrischen. Das klingt nach einem guten Mix, aber bislang vermissen wir eine originelle Geschichte samt erinnerungswürdiger Figuren. ❑

ENTWICKLER: Avalanche Studios
TERMIN: 2014






Die glaubwürdige Simulation von Aufhängung und Traktion verleiht den Vehikeln Charakter. Im Duell mit anderen Fahrzeugen setzt *Mad Max* dagegen voll auf Action: Funken fliegen und Motoren dröhnen.

Im Kampf Mann gegen Mann geht Max rabiat gegen die Feinde vor: Die blutigen Auseinandersetzungen erinnern an derbe Wrestling-Duelle, Knochenbrüche inklusive.


In *Thief* schlüpfen Sie in die Rolle von Langfinger Garrett. Sein Ziel ist es, reiche Beute zu machen. Der Schleich-Shooter will dabei das Spielgefühl der alten *Thief*-Spiele aufgreifen.

Thief

Meisterdieb Garrett präsentierte sich in einem vorgeführten Demo-Level der PS4-Version und bot Einblicke ins Schleich-Gameplay. Fans der *Thief*-Reihe dürfen sich freuen, dass die Entwickler auch lieb gewonnene Werkzeuge, wie etwa Garretts Seilpfeil, inzwischen ins Spiel eingebaut haben. So klettern und schleichen Sie in düster inszenierten Stadtlevels umher, nutzen dynamische Schatten, manipulieren Lichtquellen und spielen mit den Gegnern Katz und Maus. Die unclever agierende KI hat uns dabei aber noch nicht so ganz überzeugt. Das müsste sich bitte noch ändern! Top dagegen ist die Atmosphäre im Spiel. ❑

ENTWICKLER: Eidos Montreal
TERMIN: 2014





Wolfenstein: The New Order

Wir konnten einen neuen Level des absurden Nazi-Shooters auf der Messe spielen. Zwar unterscheidet sich *Wolfenstein: The New Order* bis auf die häufig angesetzten Rätselpassagen gameplaytechnisch kaum von anderen Genrevertretern, doch das herrlich abgedrehte Setting gibt dem Titel einen dicken Atmosphäre-Bonus. Zudem wird hier gute Shooter-Kost angeboten, die vor allem wegen der taffen Gegner richtig Laune macht. So mussten wir etwa unterschiedliche Waffen gegen den Mix aus flinken Robo-Hunden und Nazi-Soldaten anwenden. Genrefans sollten sich den Titel vormerken! ❑

ENTWICKLER: Machine Games
TERMIN: 4. Quartal 2013


Die Roboterhunde (links) gehören wegen ihrer Flinkheit zu den gefährlichsten Gegnern im Spiel. Am besten lockt man die Blechköter deshalb etwa in eine Falle.



Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Obwohl es schon lange entsprechende Gerüchte gab, gelang EA und Popcap eine der wenigen Überraschungen dieser E3: *Plants vs. Zombies* feiert mit *Garden Warfare* seinen Einzug ins Action-Genre. Der Multiplayer-Shooter wird aus der Third-Person-Ansicht gespielt, man blickt seinen Figuren also über die Schulter. Wie im Tower-Defense-Vorbild bekriegen sich in *Garden Warfare* niedliche Pflanzen und schrullige Zombies, allerdings sind die Kampfarenen hier völlig dreidimensional. Auf der E3 wurde der Koop-Modus vorgestellt, in dem eine Spielergruppe in Gestalt von Sonnenblumen, Scharfschützen-Kakteen und fleischfressenden Pflanzen eine Zombiewelle nach der nächsten abwehrte. Das erinnerte stark an Double Fines *Iron Brigade*. Wen man nicht gerade kämpft, kann man auch unterstützende Pflanzen aufs Schlachtfeld beordern, zum Beispiel stationäre Erbsenwerfer, Geschütze oder fliegende Knoblauch-Drohnen, die automatisch auf Untote ballern. Am Ende der Messe-Präsentation zeigte Popcap zwei Bossgegner – erst einen berüchtigten Disco-Zombie und im Anschluss noch einen riesigen Gargantuar. Das fertige Spiel soll neben den Koop-Schlachten aber auch Versus-Modi bieten, in denen ein zweites Spielerteam die Kontrolle der Zombies übernimmt. Grafisch wirkt das Spiel, das auf der Frostbite-3-Engine basiert, richtig rund und sympathisch: Vor allem die Pflanzen sind enorm niedlich gestaltet und fein animert, so wird der bunte Comic-Stil des 2D-Originals klasse eingefangen.

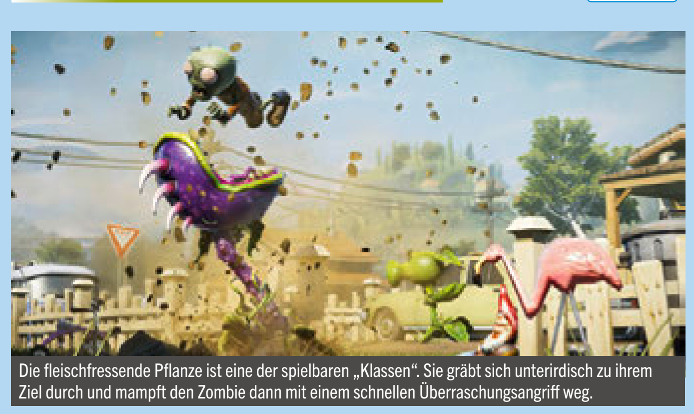
Garden Warfare ist bereits der dritte Ableger des kultigen Originals von 2009. Die anderen Nachfolger sind das Free2Play-Spiel *Plants vs. Zombies* 2 (kommt im Juli 2013 für iOS, später auch für andere Plattformen) und das Facebook-Spiel *Plants vs. Zombies Adventures* (Mai 2013). ❑

ENTWICKLER: Popcap
TERMIN: 1. Quartal 2014

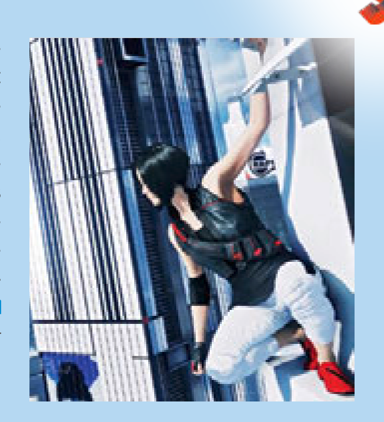


ÜBERRASCHEND GUT


Garden Warfare wird zwar ein Third-Person-Shooter, allerdings sind auch wieder einige Tower-Defense-Elemente enhalten. Beispielsweise kann man Topfpflanzen als Verteidiger aufstellen.


Die fleischfressende Pflanze ist eine der spielbaren „Klassen". Sie gräbt sich unterirdisch zu ihrem Ziel durch und mampft den Zombie dann mit einem schnellen Überraschungsangriff weg.

Mirror's Edge 2



Faith Connors, die agile Nachrichtenbotin aus der Zukunft, absolviert erneut schwindelerregende Akrobatikeinlagen in ihrem Job als Runner. Mit toller Grafik – dank Frostbite-3-Engine – erzählt *Mirror's Edge 2* als Prequel die spannende Vergangenheit von Faith. Überraschenderweise wird das Spiel ein Open-World-Konzept bieten. ❑

ENTWICKLER: Dice
TERMIN: Nicht bekannt



Als US-Präsident mit Superkräften kämpfen Sie gegen eine Alieninvasion. Supersprünge und – wie hier im Bild – eine wahnsinnige Geschwindigkeit beim Rennen gleichen das Kräfteverhältnis aus.

Saints Row 4

Beim Anspielen der Xbox-360-Version war eines sofort klar: Der aus dem Vorgänger bekannte Macho-Humor ist auch das Markenzeichen von *Saints Row 4*. Das Gameplay bietet auf den ersten Blick nur gute Standardkost. Zum Beispiel klemmen wir uns an ein riesiges Geschütz und holen Alien-Raumschiffe vom Himmel – ekstatische Jubelposen inklusive. Die Schwächen des Spiels sind offensichtlich: Die Steuerung ist hakelig, die Grafik altmodisch. Dafür ist die Dubstep-Kanone, die eine Elektro-Mucke erzeugt und alle um einen herum erst mal tanzen lässt, ein witziges Highlight des Spiels. Und davon gibt es einige. ❑

ENTWICKLER: Volition
TERMIN: 23. August 2013

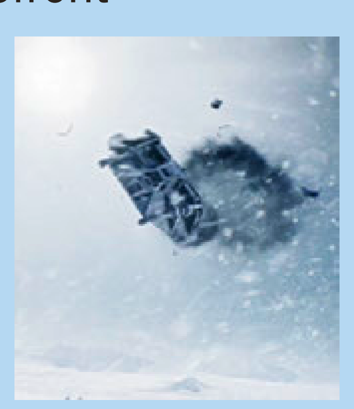


MESSE-EINDRUCK
„Action satt und an *Duke Nukem* erinnernde Macho-Sprüche. Ein Spiel für Fans des Vorgängers."
SEHR GUT



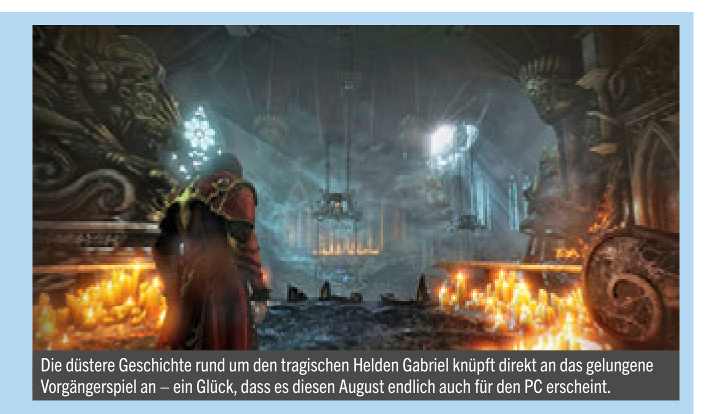


Star Wars: Battlefront



Mit einem kurzen, nichtssagenden Rendertrailer aus der Eiswüste von Hoth bestätigte Electronic Arts auf der E3 die Entwicklung eines neuen Multiplayer-Shooters im *Star Wars*-Universums. Details gibt es noch keine. Sicher ist nur, dass *Battlefield*-Entwickler Dice das Geschehen mit der hauseigenen Frostbite-3-Engine umsetzt. ❑

ENTWICKLER: Dice
TERMIN: Nicht bekannt

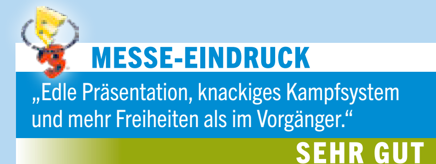


Die düstere Geschichte rund um den tragischen Helden Gabriel knüpft direkt an das gelungene Vorgängerspiel an – ein Glück, dass es diesen August endlich auch für den PC erscheint.

Castlevania: Lords of Shadow 2

Für den zweiten Teil ihres *Castlevania*-Reboots will Mercury Steam mit einigen Schwächen des Vorgängers aufräumen: So hat sich das spanische Team von den beengten Levels und der starren Kamera des ersten Teils verabschiedet – in *Lords of Shadow 2* erforscht man nun eine zusammenhängende Welt ohne Ladezeiten, die man zudem frei erkunden und betrachten darf. Die finstere Vampir-Story um den tragischen Helden Gabriel wird auf zwei Zeitebenen erzählt, eine davon spielt auch in der Gegenwart. Auf der E3 konnten wir uns erneut von der starken Grafik und dem fordernden, kniffligen Kampfsystem überzeugen. ❑

ENTWICKLER: Mercury Steam
TERMIN: 4. Quartal 2013



MESSE-EINDRUCK
„Edle Präsentation, knackiges Kampfsystem und mehr Freiheiten als im Vorgänger."
SEHR GUT





Splinter Cell: Blacklist

Spezialagent Sam Fisher hatte auch einen kleinen Auftritt auf der E3. Die Entwickler führten uns durch einen neuen Level und bestätigten damit wieder, dass Serienfans sich keine Sorgen über zu viel stupide Action in *Splinter Cell: Blacklist* machen müssen. Im neuen Teil dreht sich stattdessen wieder alles um gekonntes Schleichen, lautloses Ausschalten von Gegnern und den smarten Gebraucht der interessanten Technik-Gadgets. Auch grafisch überzeugt *Blacklist* dank atmosphärischer Licht-und-Schatten-Effekte, bleibt aber insgesamt deutlich hinter anderen starken Ubisoft-Titeln wie *Watch Dogs* oder *Assassin's Creed 4* zurück. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft Toronto
TERMIN: 22. August 2013



Sam Fisher kann sich im neuen Teil auf seinen Kameraden Isaac Briggs verlassen, wenn es in den Missionen mal brenzlig wird. Im Koop-Modus steuert ein Spieler Fisher, der andere Briggs.



MESSE-EINDRUCK
„Smartes Schleichen statt Ballerorgien, *Blacklist* dürfte Serienfans richtig Laune machen!"
SEHR GUT





Nach einer Erkundungsphase zu Beginn jedes Levels arten die Banküberfälle in groß angelegte Feuergefechte aus, bei denen die Polizei in Etappen angreift und Geiseln zu befreien versucht.

Payday 2

Left 4 Dead mit Bankräubern und Polizisten: Der Koop-Shooter *Payday 2* hält am Konzept des Vorgängers fest, erweitert es aber beträchtlich. Zusammen mit bis zu drei anderen Spielern führen Sie bewaffnete Raubüberfälle aus und schicken dabei Dutzende KI-Gesetzeshüter ins Jenseits. Teil 2 enthält satte 35 Maps und belohnt Spieler nach jeder Partie mit Erfahrungspunkten, mit denen Sie Ihren Charakter wie in einem Online-Rollenspiel verbessern. Außerdem erhalten Sie zufällig ausgewählte Belohnungen, von farbigen Bankräubermasken über Waffenaufsätze bis hin zu mächtigeren Knarren. Motivierend! ❑

ENTWICKLER: Overkill Software
TERMIN: 15. August 2013



MESSE-EINDRUCK
„Logische Weiterentwicklung des Originals, die wochenlangen Koop-Spaß verspricht!"
SEHR GUT



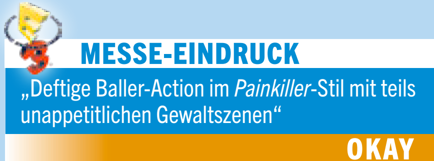
Shadow Warrior

Die *Hard Reset*-Macher versuchen sich erneut an einem Oldschool-Shooter: Inspiriert von einem indizierten 3D-Realms-Spiel schickt Sie *Shadow Warrior* auf die Suche nach einem magischen Schwert, mit dem Sie die Welt vor bösen Göttern retten sollen. Dabei stellen sich Ihnen Dämonen in den Weg, die Sie in asiatisch angehauchten Levels mit Katana, Armbrust oder zwei Uzis erledigen. Außerdem nutzen Sie Zaubersprüche, die Sie nach und nach verbessern. Fraglich ist, ob *Shadow Warrior* ungekürzt in Deutschland erscheint, da die Kämpfe doch sehr blutig und rabiat ausfallen. ❑

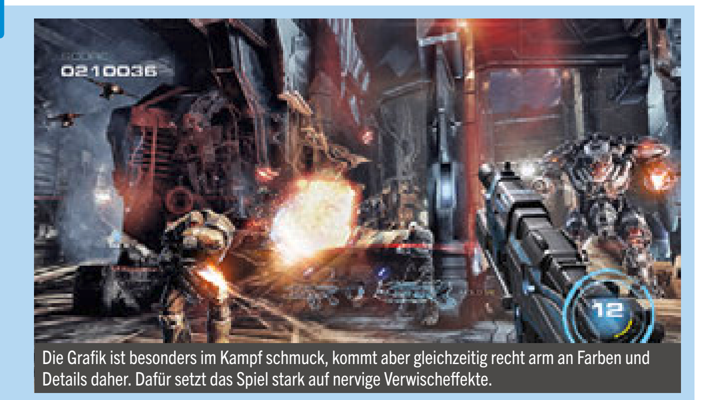
ENTWICKLER: Flying Wild Hog
TERMIN: 3. Quartal 2013



Wie in *Hard Reset* oder *Painkiller* stürzen sich in jedem Level Hunderte strohdummer KI-Widersacher auf den Spieler, die es mit einem umfangreichen Waffenarsenal unter die Erde zu befördern gilt.



MESSE-EINDRUCK
„Deftige Baller-Action im *Painkiller*-Stil mit teils unappetitlichen Gewaltszenen"
OKAY



Die Grafik ist besonders im Kampf schmuck, kommt aber gleichzeitig recht arm an Farben und Details daher. Dafür setzt das Spiel stark auf nervige Verwischeffekte.

Alien Rage

Wir spielten zwei der 14 Levels des geradlinigen, simpel gestrickten Ego-Shooters, der zum Budgetpreis von knapp 20 Euro erscheint. Spielerisch erinnert das Projekt aus dem Hause City Interactive an den Arcade-Shooter *Bulletstorm*: Auch in *Alien Rage* bekommen Sie Punkte für erledigte Gegner gutgeschrieben, Boni kassieren Sie für Kopfschüsse oder Außerirdische, die Sie mittels explosiver Fässer ausschalten. Die Widersacher (darunter auch acht dicke Bosse) strecken Sie mit zehn Waffen nieder. Neben der Story-Kampagne enthält das Spiel einen Mehrspielermodus für unkomplizierte Deathmatch-Action. ❑

ENTWICKLER: City Interactive
TERMIN: September 2013



MESSE-EINDRUCK
„Oldschool-Shooter mit hirnrissiger Story und eingängigem Arcade-Spielprinzip"
OKAY



World of Warships

Das neue Spiel der *World of Tanks*-Macher bietet Multiplayerschlachten zwischen vier Spielerklassen: Flugzeugträger, Schlachtschiff, Kreuzer und Zerstörer. U-Boote gibt es keine. Jede Klasse hat andere Talente, ein Trägerschiff etwa startet Flugzeuge, um den Feind auszuspähen oder Bomben abzuwerfen. Zerstörer dagegen erweisen sich im direkten Schlagabtausch dank ihrer Wendigkeit als brandgefährlich. Zu sehen gab es zwei Spielmodi, bei denen es um die Eroberung eines Kontrollpunktes beziehungsweise das Ausschalten der gegnerischen Basis ging. Lust bekommen auf die Zweiter-Weltkrieg-Gefechte? Am 2. Juli beginnt der offene Betatest. ❑

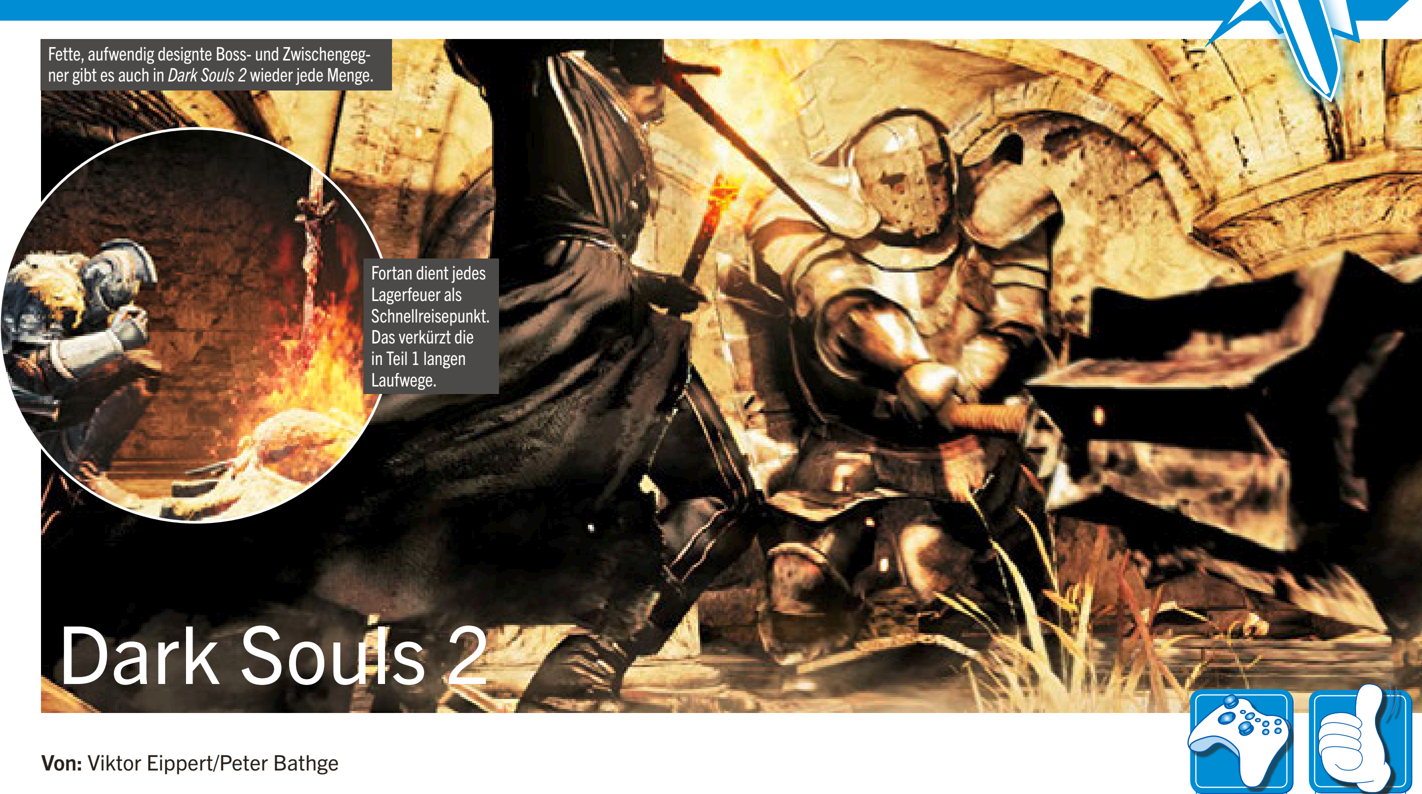
ENTWICKLER: Wargaming.inc
TERMIN: 2013



In der E3-Fassung fehlten noch die Zerstörungsanimationen für getroffene Schiffe, die laut Entwickler aber nachgeliefert werden und spektakulär ausfallen sollen.

MESSE-EINDRUCK
„*World of Tanks* mit Schiffen – unkompliziert, knackig und zum Nulltarif"
GUT




Fette, aufwendig designte Boss- und Zwischengegner gibt es auch in *Dark Souls 2* wieder jede Menge.

Fortan dient jedes Lagerfeuer als Schnellreisepunkt. Das verkürzt die in Teil 1 langen Laufwege.

Dark Souls 2

ANGESPIELT

BEWÄHRTE QUALITÄT

Von: Viktor Eippert/Peter Bathge

Entwarnung für Fans: So herausfordernd wie Teil 1, aber zugänglicher!

Wir haben das düstere Dark-Fantasy-Rollenspiel auf der E3 ausprobiert und festgestellt: *Dark Souls 2* wird kein weichgespülter Nachfolger, sondern könnte sogar NOCH härter werden als der superschwere Vorgänger!

Knackig schwer wie eh und je

Unter anderem überarbeitet das japanische Studio From Software die Gegner-KI. Zum einen reagieren die Feinde nun dynamischer auf die Aktionen des Spielers. Wenn sie merken, dass man gerade eine Heilfähigkeit nutzt, stürmen sie beispielsweise auf den Spieler zu. Zum anderen werden wieder richtig fiese Gegnertypen eingeführt, die einige interessante Tricks auf Lager haben. Im angespielten Abschnitt begegneten wir etwa einem schwer gepanzerten Kriegerdämonen, der eine mächtige Zweihandwaffe schwang und einen Schild am Rücken trug. Da er recht behäbig wirkte, versuchten wir es natürlich mit einem Angriff von hinten. Dummerweise merkte unser Widersacher, was wir vorhatten, und rammte uns mit einem verheerenden Rückwärtssprung in den Boden.

Die Auswahl der Startklasse sorgte im Vorgänger bei Anfängern wegen schlechter Dokumentation für Verwirrung. Insbesondere der Unterschied zwischen Soldat und Ritter war nicht ersichtlich. In *Dark Souls 2* erschaffen Sie Ihren Helden nun per Charaktereditor, wobei Sie keine Klasse mehr auswählen, dafür aber einige Startparameter festlegen. Anschließend vergibt das Spiel automatisch die passende Klasse.

Dichte Atmosphäre in edler Optik

Technisch legt *Dark Souls 2* einen Zahn zu. Die tollen neuen Lichteffekte haben sogar spielerische Auswirkungen: In manchen Katakomben ist es so finster, dass Sie ohne Fackel nichts erkennen. Doch die Sache hat einen Haken: Um die Fackel in die Hand zu nehmen, muss der Held natürlich seinen Schild wegstecken. Folglich ist es währenddessen mit dem Blocken Essig. Ergo gilt es, in solchen Fällen gut abzuwägen: Riskiert man einen Hinterhalt in der Dunkelheit oder verzichtet man auf seinen Schutz? Egal, wofür man sich entscheidet, es sorgt jedenfalls für noch mehr Herausforderung. So wie es sich für ein *Dark Souls* gehört. ❑


Für die Kampfanimationen nutzt From Software erstmals Motion Capturing, um flüssigere Bewegungen darzustellen.

EINSCHÄTZUNG

Viktor Eippert



Dark Souls 2 fühlt sich in allen Belangen wie der Vorgänger an, nur eben mit ein paar Weiterentwicklungen. Ein unachtsamer Moment kann nach wie vor zum vorzeitigen Tod führen. Bei Spielwelt, Artdesign und Atmosphäre bleiben die Entwickler ihrer Linie treu: Es gibt viel zu entdecken, das Design ist wunderbar düster und die Stimmung dicht. Richtig beeindruckt hat mich die Optik. Die neue Engine wartet mit schicken Licht- und Regeneffekten sowie deutlich schärferen Texturen auf. Klasse!

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Namco Bandai
ENTWICKLER: From Software
TERMIN: März 2014



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Teil 2 wird wieder für eine Achterbahnfahrt zwischen Frustschreien und heroischen Siegesmomenten sorgen."



Auch wenn es keine Drachen in *The Elder Scrolls Online* (*TESO*) geben wird, bekommen Sie es mit klasse designten Monstern zu tun.

BEWÄHRTE QUALITÄT

The Elder Scrolls Online

Von: Stefan Weiß

Auf der Messe zeigte Bethesda, wie viel *The Elder Scrolls* im Online-Rollenspiel steckt.

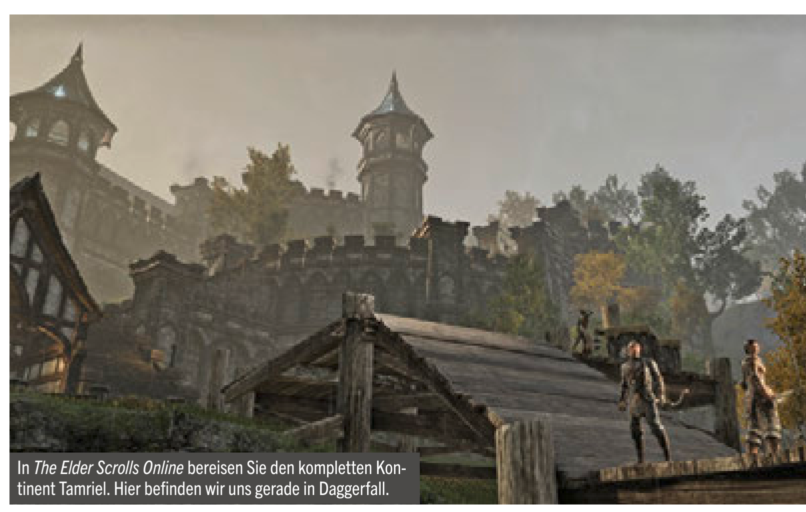
Als Bethesda im letzen Jahr ankündigte, die bei Einzelspielern beliebte Rollenspielreihe *The Elder Scrolls* als MMORPG aufzuziehen, waren die Sorgenfalten bei den Spielern groß. Die ersten gezeigten Bilder vom Entwicklerteam Zenimax Online riefen Skepsis hervor: „Das ist doch kein echtes *Elder Scrolls*", wurde geunkt. „Sieht eher aus wie eine Mischung aus *Guild Wars* und *Dragon Age*", sagten andere. Doch die Entwickler ließen sich nicht beirren – im Gegenteil, man nahm das Feedback auf und ging auf Fankritik ein. Jetzt, in der auf der E3 gezeigten Version, wird deutlich, dass mit zunehmendem Projektfortschritt sehr wohl ein Spiel entsteht, das dem Namen *The Elder Scrolls* mehr und mehr gerecht wird.

Bekannte Spielwelt

Die bisher vorgestellten Gebiete von Tamriel – dem großen Fantasykontinent der Rollenspielserie – tragen klar erkennbar die Merkmale der bisherigen *Elder Scrolls*-Spiele. Egal ob Morrowind, Daggerfall, Cyrodiil oder Himmelsrand – Landschaften, Gebäude und Figuren sind passend umgesetzt.

Im Vorfeld der E3 konnten schon mehrere Magazine, unter anderem auch unsere Kollegen der buffed-Redaktion, echtes Gameplay selber anspielen. Vor allem beim Questen zeigte sich dabei, dass es in *The Elder Scrolls Online* (*TESO*) für Liebhaber von gut erzählten Geschichten viel Inhalt gibt. Kein stures Abklappern von örtlich begrenzten Questgebern (sogenannte Quest-Hubs), die einen wie am Schnürchen durch die Spielwelt ziehen. Nein, vielmehr soll *TESO* ein ähnliches Erlebnis bie-


Beim Kämpfen in der Gruppe setzt *TESO* auf klassische Rollenverteilung. Tank nach vorne, Magier bleiben schön auf Distanz.


In *The Elder Scrolls Online* bereisen Sie den kompletten Kontinent Tamriel. Hier befinden wir uns gerade in Daggerfall.


Die Spielwelt in *The Elder Scrolls Online* soll jede Menge Abwechslung bieten. So etwa auch glühend heiße Wüstenregionen wie etwa hier auf der Insel Stros M'kai, auf der sich legendäre Dwemer-Ruinen befinden.

ten wie die Einzelspielerhits *Skyrim*, *Morrowind* oder *Oblivion*.

Wer durch Tamriel reist und etwa am Horizont die Umrisse einer interessant aussehenden Ruine entdeckt, kann dort hinreisen und wird mit Sicherheit passende Aufgaben finden – schön.

Viel Rollenspiel

Auf der E3 zeigten die Entwickler noch jede Menge mehr typischer *The Elder Scroll*s-Rollenspielelemente. Interaktion mit der Spielwelt zum Beispiel – in einer Szene bei der Präsentation sieht man einen Charakter eine Taverne betreten. Auf dem Tisch erblickt man Brotlaibe, Obst und Krüge. Für gewöhnlich dienen solche Objekte in Online-Rollenspielen lediglich der Zierde. Nicht so in *TESO* – all diese Objekte lassen sich, genau wie in *Skyrim*, *Oblivion* und Co einsacken. Inwieweit das Folgen hat, sprich, ob dabei vom Spiel erkannt wird, dass man hier einen Diebstahl begeht, das wurde in der Demo nicht ersichtlich. Wer tiefer in die Welt von Tamriel eintauchen möchte, findet in den virtuellen Regalen etliche Bücher, die man in aller Ruhe Seite für Seite lesen und studieren kann.

Charakterzüge

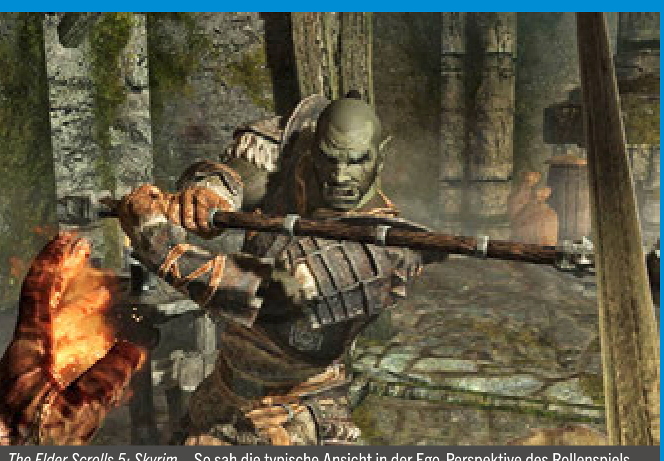
Die Entwickler gewährten auf der Messe auch Einblicke ins Klassensystem und Gruppenspiel. Paul Sage, Creative Director für *TESO*, stellte beispielsweise die vier Klassen Dragon-Knight, Sorcerer, Templar und Nightblade kurz vor. Für jede Klasse gibt es drei Haupt-Skill-Bäume, um daraus Fertigkeiten zu lernen. Die gewählte Rasse für den Charakter gibt Zugriff auf einen vierten Skill-Bereich. Zum Schluss wirkt es sich auch auf die Fertigkeiten aus, welcher Gilde man beitritt. Bitte nicht verwechseln – mit Gilden sind nicht etwa Spielerzusammenschlüsse gemeint, sondern die zur *Elder Scrolls*-Reihe gehörenden Gruppen wie Krieger-, Magier- und Schurkengilde.

Schade fanden wir nur, als Paul Sage auf eine Interviewfrage zum Thema Drachen antwortete, dass diese aus *Skyrim* bekannten Monster nicht als Spielerlebnis in *TESO* vorgesehen sind. ❑

FANKRITIK ZU HERZEN GENOMMEN!

Wie wichtig den Entwicklern die Meinung der Fans der *The Elder Scrolls*-Reihe ist, zeigt ein kleines Beispiel.

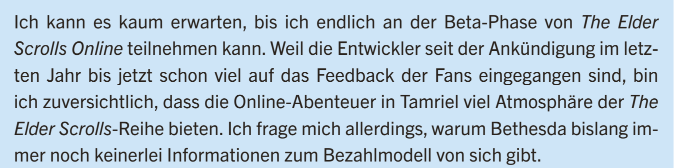
Ursprünglich sollte man Kämpfe in *The Elder Scrolls Online* in einer Third-Person-Ansicht (Schulterkamera) bestreiten. Doch eines der typischsten Elemente für die Rollenspielreihe ist die Ansicht aus der Ego-Perspektive. Vor allem in *Skyrim* erzeugte dieses System ein sehr gutes Kampfgefühl. „Die Ego-Ansicht gehört unbedingt in ein *Elder Scrolls*-Spiel", wünschten sich zahlreiche Fans. Tatsächlich kam das Team von Zenimax Online diesem Wunsch nach – Ego-Perspektive? Check! Auch alle anderen Aktionen im Spiel, wie etwa Türen öffnen, Schlösser knacken, das Umfeld erkunden … all das ist in der Ego-Perspektive möglich. Das ist im Prinzip nicht so wichtig für ein MMORPG, aber es stört auch nicht, wenn solche Details für Fans der Einzelspielerreihe respektiert und ins Online-Spiel integriert werden.


The Elder Scrolls 5: Skyrim – So sah die typische Ansicht in der Ego-Perspektive des Rollenspiels aus. Viele Fans hatten sich das auch für *The Elder Scrolls Online* gewünscht.


The Elder Scrolls Online – Zwar fehlen noch etliche Grafik-Effekte und die Texturen sind noch recht matschig, aber man erkennt deutlich, wie nahe die Ego-Ansicht an *Skyrim* heranreicht.


Bleiben wir noch ein wenig in Daggerfall. Diese lästigen Gargoyles erinnern stark an die Biester aus *The Elder Scrolls 2: Daggerfall*.

EINSCHÄTZUNG

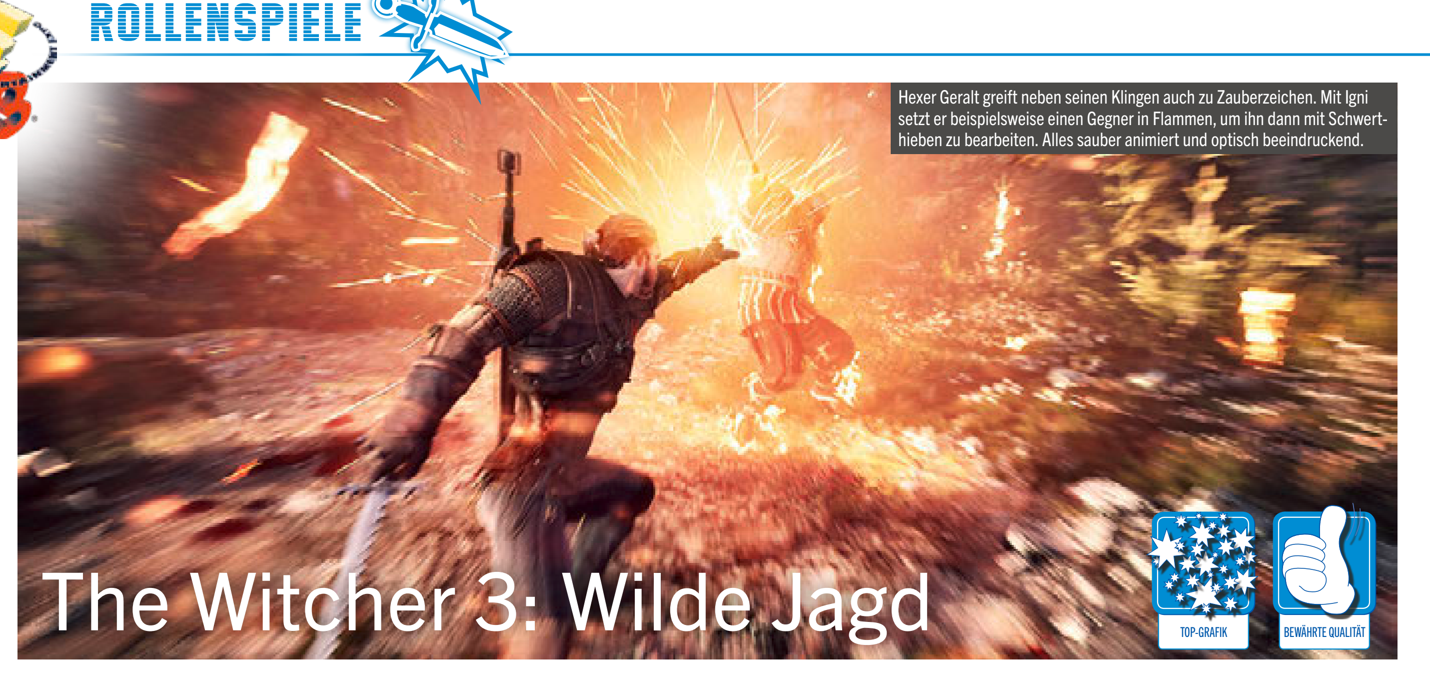

Stefan Weiß

Ich kann es kaum erwarten, bis ich endlich an der Beta-Phase von *The Elder Scrolls Online* teilnehmen kann. Weil die Entwickler seit der Ankündigung im letzten Jahr bis jetzt schon viel auf das Feedback der Fans eingegangen sind, bin ich zuversichtlich, dass die Online-Abenteuer in Tamriel viel Atmosphäre der *The Elder Scrolls*-Reihe bieten. Ich frage mich allerdings, warum Bethesda bislang immer noch keinerlei Informationen zum Bezahlmodell von sich gibt.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Zenimax Online
PUBLISHER: Bethesda
TERMIN: 1. Quartal 2014


MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„*TESO* mausert sich immer mehr zu einem waschechten *The Elder Scrolls*! Weiter so, Bethesda!"



Hexer Geralt greift neben seinen Klingen auch zu Zauberzeichen. Mit Igni setzt er beispielsweise einen Gegner in Flammen, um ihn dann mit Schwerthieben zu bearbeiten. Alles sauber animiert und optisch beeindruckend.

The Witcher 3: Wilde Jagd

Von: Stefan Weiß

Bildgewaltiger Abschluss der Hexer-Trilogie. Schon jetzt ein Hit?

Wir sind ein klein wenig stolz. Schon vor ein paar Monaten durften wir einen ausführlichen Blick auf Hexer Geralts Finale der *The Witcher*-Trilogie werfen. Unser Vorschau-Fazit bescheinigte dem ambitionierten Rollenspiel von CD Projekt Red Potenzial ohne Ende. Jetzt, auf der E3, präsentierten die Entwickler ihr Baby und ernteten mächtig viel Lob seitens der Besucher. Vielfach als bestes PC-Spiel der Messe betitelt, nominiert für mehrere Awards. Das verwundert nicht, zeigte das Team doch hinter verschlossenen Türen eine rund 40-minütige Demo-Version der aktuellen PC-Fassung, die für staunende Gesichter sorgte.

Gigantische Ausmaße

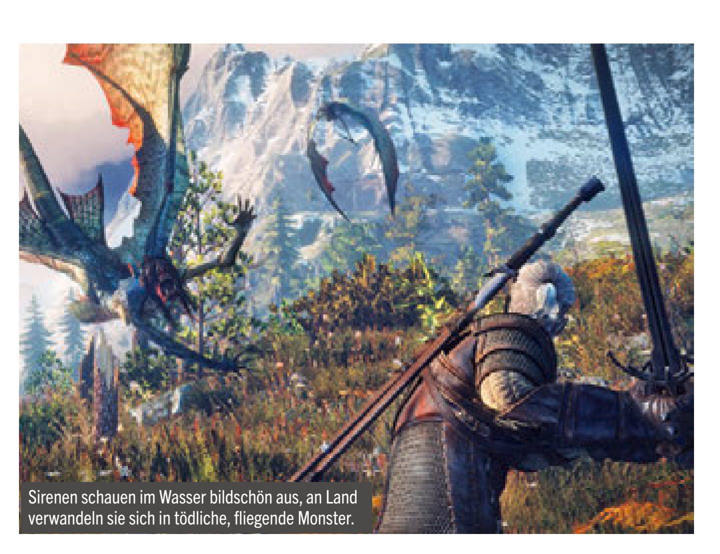
Kurz gefasst erwartet Sie in *The Witcher 3* eine technisch brillante, gigantisch große und frei begehbare Rollenspielwelt. Mehr als 100 Stunden Spielzeit mit tief gehenden Quests, in denen Sie weitreichende Entscheidungen treffen müssen. CD Projekt Red hält an seinem Versprechen fest, das Rollenspielgenre auf die nächste Stufe zu heben. Was uns in der gezeigten Demo auffiel, ist vor allem, wie gut das inzwischen weiter überarbeitete Kampfsystem und die verbesserten Zauberzeichen wirken. Am Beispiel des Aard-Zeichens führen die Entwickler vor, wie Geralt dieses zunächst mit seiner Standard-Wirkung einsetzt, um damit einen einzelnen Gegner wegzuschleudern. Als Sekundärfunktion lässt sich Aard auch dazu benutzen, um eine weit reichende Bodendruckwelle zu erzeugen, die einen Flächeneffekt darstellt.

Im Schwertkampf dagegen lernt der Spieler mächtige Kombos, um sie gegen inzwischen über 80 einzigartige Monster-Arten einzusetzen. Was die Messebesucher zu sehen bekamen, war auch in technischer Hinsicht atemberaubend gut. Dabei gab Entwickler John Mamais in einem Interview an, dass man von einer technisch optimierten Version noch weit weg sei. Dennoch lief die Demo-Version überwiegend mit einer Framerate von 30 FPS. Mamais gibt sich zuversichtlich, bis zur Fertigstellung im nächsten Jahr noch deutliche Performance-Steigerungen zu realisieren: „Wir nutzen jetzt die dritte Generation unserer hauseigenen Engine, haben daher die volle Kontrolle über alle Tools, um *The Witcher 3: Wilde Jagd* zu optimieren.“

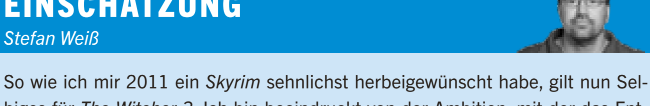
Detailverliebte Atmosphäre

Authentizität und Dynamik in der Spielwelt ist ein wichtiges Element in *The Witcher 3: Wilde Jagd*. Bis zu welchem Detailgrad das geht, zeigt ein Beispiel aus der Demo: Als Geralt eine Stadt an der Küste verlässt, um mit einem Fischerboot weiterzureisen, bemerkt er in der Ferne ein Schiff, das gerade zu einem Raubzug in See sticht. Das geschieht aber nur, weil das Wetter im Spiel gerade schön ist. Würde jetzt gerade stürmische See herrschen, würden die KI-Wikinger erst gar nicht auf die Idee kommen, aufzubrechen.

Es sind solche Kleinigkeiten, die dafür sorgen, dass unsere Zuversicht wächst, CD Projekt könne seine hoch gesteckten Ziele am Ende wirklich erreichen. ❑



Sirenen schauen im Wasser bildschön aus, an Land verwandeln sie sich in tödliche, fliegende Monster.



EINSCHÄTZUNG

Stefan Weiß

So wie ich mir 2011 ein *Skyrim* sehnlichst herbeigewünscht habe, gilt nun Selbiges für *The Witcher 3*. Ich bin beeindruckt von der Ambition, mit der das Entwicklerteam an seinen Trilogie-Abschluss herangeht. Dass noch viel Arbeit in dem Projekt steckt, zeigten beispielsweise Grafikfehler und ein Quest-Bug auf der E3-Präsentation. Doch für Feinschliff ist ja auch noch jede Menge Zeit. Das gezeigte Gameplay ist beeindruckend und lässt erahnen, was Next-Gen-RPG bedeutet.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: CD Projekt Red
PUBLISHER: Nicht bekannt
TERMIN: 2014



MESSE-EINDRUCK — **SEHR GUT**

„Das Rollenspiel der Superlative zählt zu den wichtigsten Highlights der Messe.“





Lords of the Fallen

Entwickelt unter der Leitung des ehemaligen *Witcher*-Produzenten Tomasz Gop, überraschte das Entwicklerteam Deck 13 mit dem düsteren Action-Rollenspiel *Lords of the Fallen*.

Drei Klassen, taktische Kämpfe

Die drei Klassen Krieger, Schurke und Kleriker bieten viele Möglichkeiten, um mit Fähigkeiten, Waffen und Rüstung herumzuexperimentieren. Die Charakterwahl bestimmt nur, welche Ausgangsfähigkeit zur Verfügung steht und welche Ausrüstung man zu Beginn trägt. Der Krieger beispielsweise legt mit Schwert, Schild und schwerer Rüstung los, ist dafür aber behäbig unterwegs.

Ausrüstung und Fertigkeiten sind nicht alles. Wichtiger ist, genau zu wissen, gegen wen man kämpft und welche Fähigkeiten der Gegner besitzt. Schon der erste Gegner, den Gop uns bei der Präsentation zeigt, ist nicht mit simplem Button-Mashing zu besiegen. Noch deutlicher zeigt sich die Notwendigkeit für taktisches Vorgehen ein paar Minuten später beim ersten (Mini-) Bosskampf gegen einen übergroßen Ritter mit Schwert und Schild. Gop, der als Schurke spielt, weicht erst einmal den mächtigen Schlägen aus, die ihn in kürzester Zeit erledigen würden, um so das Angriffsmuster des Gegners zu analysieren. Danach gilt es, die passende Taktik zu entwickeln. Neben dem anspruchsvollen Kampfsystem bietet *Lords of the Fallen* auch eine ausgesprochen hübsche Grafik und erstklassige Animationen. ❑

ENTWICKLER: CI Games/Deck 13
TERMIN: 2014

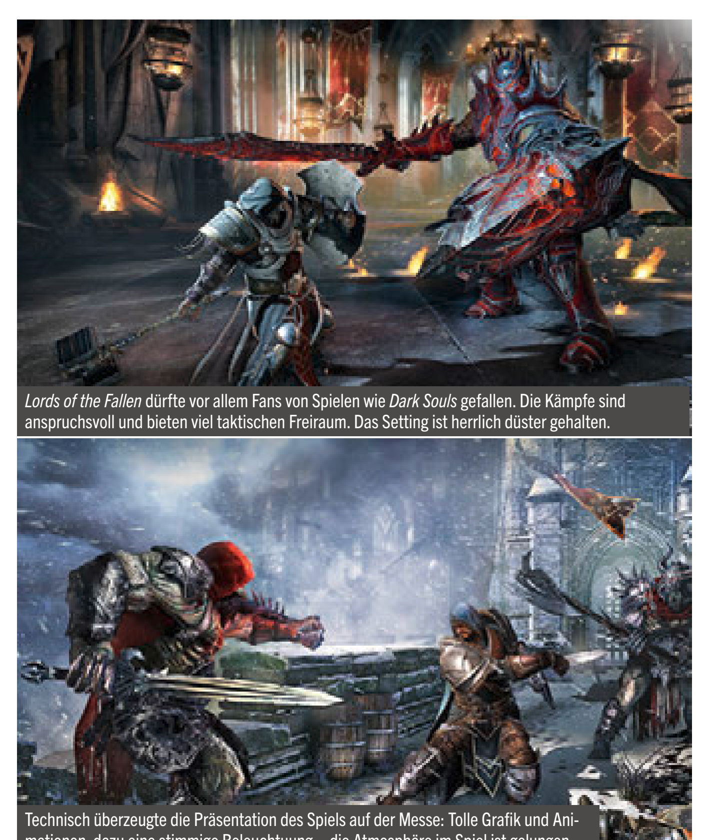


MESSE-EINDRUCK

Düsteres Setting, knackige Kämpfe. Könnte durchaus *Dark Souls 2* Paroli bieten.

SEHR GUT





Lords of the Fallen dürfte vor allem Fans von Spielen wie *Dark Souls* gefallen. Die Kämpfe sind anspruchsvoll und bieten viel taktischen Freiraum. Das Setting ist herrlich düster gehalten.

Technisch überzeugte die Präsentation des Spiels auf der Messe: Tolle Grafik und Animationen, dazu eine stimmige Beleuchtung – die Atmosphäre im Spiel ist gelungen.



Schräge Charaktere, wie hier Cartman, dürfen natürlich nicht in einem *South Park*-Spiel fehlen. Was die bleichen Aliens von ihm wollen, müssen Sie in *Der Stab der Wahrheit* selber rausfinden.

South Park: Der Stab der Wahrheit

Wer möchte das nicht – den mächtigen Darmwind namens „Nagasaki" lernen und damit wild durch die Gegend furzen! Das finden Sie ekelhaft und abschreckend? Dann sind Sie sicher kein Fan der kultigen TV-Cartoon-Serie *South Park*. Wer allerdings mit den schrägen Vögeln Stan, Cartman, Butters und Co. vertraut ist und deren skurrilen Humor mag, darf sich freuen. Das Action-Rollenspiel ist gespickt mit der typischen Satire und dem schwarzen Humor der Fernsehvorlage. Beim gezeigten Gameplay prügeln Sie sich durch Gegner und setzen skurrile Spezialfähigkeiten wie den eingangs erwähnten Nagasaki-Furz ein. Einfach schräg! ❑

ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
TERMIN: September 2013

MESSE-EINDRUCK

Das Flair der TV-Vorlage ist perfekt umgesetzt. Inhaltlich ist das Action-RPG eher schlicht.

GUT

Dragon Age: Inquisition

Auch wenn die Ziffer 3 aus dem Titel verschwunden ist, spielt Biowares Dark-Fantasy-Rollenspiel wieder auf dem Kontinent Thedas. Der E3-Trailer gab erste Einblicke in Story und Charaktere: *Inquisition* wird düster! Der Krieg zwischen Templern und Magiern erreicht einen neuen Höhepunkt und bizarre Monster brechen aus der Parallelwelt des Nichts über das Land herein. Bekannte Figuren wie der Zwerg Varric und die Sucherin Cassandra (aus *Dragon Age 2*) sind mit von der Partie. Fans des ersten *Dragon Age* dürften sich besonders über die Rückkehr von Hexe Morrigan freuen. Grafisch soll *Inquisition* dank Frostbite-3-Engine überzeugen. ❑

ENTWICKLER: Bioware
TERMIN: Herbst 2014



Das Design der neuen Monster in *Dragon Age: Inquisition* ist herrlich düster. Dass es dementsprechend deftig in den Kämpfen zugehen wird, davon gehen wir fest aus.



MESSE-EINDRUCK

Ein toller Trailer, zweifellos – aber viel mehr lässt sich zu *Inquisition* noch nicht sagen.

NICHT MÖGLICH



Murdered: Soul Suspect war eines der interessantesten Spiele auf der Messe, überraschte es doch mit außergewöhnlichem Gameplay.

Murdered: Soul Suspect

Von: Viktor Eippert/Stefan Weiß

Keine Geisterjagd, sondern als Geist Verbrecher jagen – das ist mal eine ausgefallene Idee!

Ronan O'Connor ist Polizeiermittler. Er hält dabei nicht viel von Vorschriften und ist vor allem eines – tot! Bitte was? Ganz genau: In dem Geister-Krimi von Square Enix erwartet Sie ein erfrischendes Spielkonzept.

Gefangen in der Geisterwelt

Connor muss seine eigene Ermordung miterleben und aufklären. Als Geist befindet er sich in einer mysteriösen Dimension namens „Dämmerung". Wer ist der unbekannte Killer? Wie soll eine Ermittlung ablaufen, wenn keine normale Zeugenbefragung möglich ist? Vielmehr müssen Sie in der Geistform nach Hinweisen suchen und Rätsel lösen, um einen Tathergang abzuleiten. Dieses Vorgehen erinnert an *L. A. Noire*. Damit das für den geisterhaften Connor funktioniert, kann er auf übersinnliche Fähigkeiten zurückgreifen. So ist es ihm beispielsweise möglich, in die Körper von Menschen hineinzuschlüpfen. Diese kann er zwar nicht kontrollieren, aber etwa durch deren Augen sehen. Auch Gedanken der Zielperson lassen sich so aufschnappen und nutzen.

Wie sich das im Spiel einsetzen lässt, demonstrierten die Entwickler bei der Messepräsentation: Am Tatort sehen wir durch die Augen eines Polizeibeamten auf dessen Notizen. So erfahren wir, dass Connor mit seiner Dienstwaffe erschossen wurde. Eine nebenan stehende Zeugin, die recht verwirrt daherredet, beeinflussen wir gedanklich. Dadurch kommt heraus, in welche Richtung unser Mörder lief. Mit jedem Hinweis erhält Ihre Figur Detektiv-Abzeichen, damit lassen sich Connors Ermittlerfähigkeiten und Geisterskills verbessern.

Murdered überrascht nicht nur inhaltlich, auch die Steuerung ist passend umgesetzt. So erscheinen etwa beim Untersuchen wichtiger Stellen schwebende Wörter in der Szene. Jetzt muss man die richtigen Worte mit dem Cursor auswählen, um so einen Vorfall zu rekonstruieren. Die komplette Benutzeroberfläche besteht aus solch geisterhaften Erscheinungen – atmosphärisch einfach klasse!

Dämonen inklusive

Connor ist nicht allein in der Geisterwelt. So trifft er beispielsweise auf andere Tote, wenn er sich in den linear freigeschalteten Bezirken der frei erfundenen Stadt Salem umschaut. Dadurch ergeben sich Nebenaufgaben.

Gefährlich wird es für den Ermittler, wenn er auf Dämonen trifft, die sich ebenfalls in der Geisterdimension aufhalten. Ein frontaler Kampf bedeutet das Aus für den Helden. Sie müssen die Gegner von hinten erwischen und in deren Körper schlüpfen, um sie von innen aufzulösen – abgefahren. Hier kommt Connors Fähigkeit zugute, einfach durch Hindernisse gehen zu können. ❑

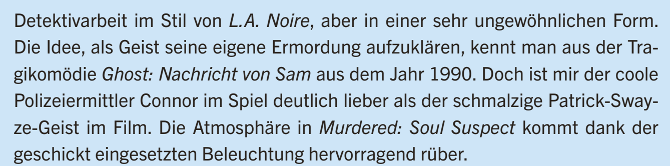

In der Geisterdimension von *Murdered* muss sich Ermittler Connor vor Dämonen in Acht nehmen.

EINSCHÄTZUNG

Stefan Weiß

Detektivarbeit im Stil von *L.A. Noire*, aber in einer sehr ungewöhnlichen Form. Die Idee, als Geist seine eigene Ermordung aufzuklären, kennt man aus der Tragikomödie *Ghost: Nachricht von Sam* aus dem Jahr 1990. Doch ist mir der coole Polizeiermittler Connor im Spiel deutlich lieber als der schmalzige Patrick-Swayze-Geist im Film. Die Atmosphäre in *Murdered: Soul Suspect* kommt dank der geschickt eingesetzten Beleuchtung hervorragend rüber.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Airtight Games
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: 2014



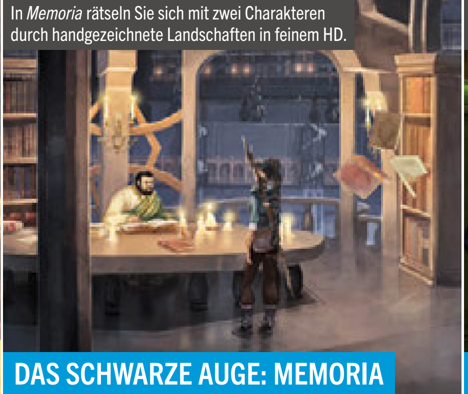


MESSE-EINDRUCK — **SEHR GUT**

„Atmosphärisch top! Intelligent inszeniertes Messe-Highlight für Fans von Detektivarbeit."


Coole Schauplätze, bizarre Charaktere und leicht abgedrehter Humor: *Deponia* bleibt sich treu.

GOODBYE DEPONIA


In *Memoria* rätseln Sie sich mit zwei Charakteren durch handgezeichnete Landschaften in feinem HD.

DAS SCHWARZE AUGE: MEMORIA


Die Geschichte um den Ausbruch von der Gefängnisinsel Alcatraz ist grafisch noch keine Bombe.

1954: ALCATRAZ

Das Daedalic-Triple

Auch die Hamburger Spieleschmiede Daedalic Entertainment stellte auf der E3 aktuelle Spiele vor.

Abschluss der Trilogie

Mit *Goodbye Deponia* erscheint im Herbst das Finale der Trilogie. Sie rätseln sich mit dem chaotischen Abenteurer Rufus durch neue kuriose Schauplätze wie etwa den Rohrwald unter Porta Fisco, um den Weg nach Elysium zu finden und Deponia vor der Vernichtung zu bewahren. Wir sind gespannt, ob *Goodbye Deponia* das „grandiose Finale" wird, das Daedalic verspricht.

Das Schwarze Auge lebt

Auch das Fantasy-Adventure *Satinavs Ketten* bekommt eine Fortsetzung. In *Das Schwarze Auge: Memoria* steuern Sie zwei spielbare Charaktere aus unterschiedlichen Epochen. Die Geschichte dreht sich um Prinzessin Sadja, die nach einer legendären Schlacht gegen die Dämonen der Gorischen Wüste verschwand. Im dritten Quartal 2013 muss Vogelfänger Geron das Rätsel um diese Sadja lösen, um seine in den Körper eines Raben verbannte Freundin Nuri zurückzuverwandeln.

Flucht von Alcatraz

In *1954: Alcatraz* tauchen Sie ins verruchte San Francisco der 50er-Jahre ab und versuchen, von „The Rock" zu fliehen – dem berüchtigten Knast Alcatraz. Sie steuern entweder Joe im Gefängnis oder seine Frau Christine in San Francisco. ❑

ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
TERMIN: 3. bzw. 4. Quartal 2013


MESSE-EINDRUCK

„*Deponia* wird die Qualität sicher halten können; die anderen Titel haben wir noch nicht gesehen."

NICHT MÖGLICH




Bei *The Wolf among Us* (Bild) treffen Sie ebenso Entscheidungen wie in *The Walking Dead*. Allerdings sollen diese sich beim Abenteuer im Fables-Universum stärker auf den Spielverlauf auswirken.

TWD: 400 Days/The Wolf among Us

Noch vor dem Start der zweiten Staffel von Telltales Adventure-Serie *The Walking Dead* im Herbst setzen die Entwickler die Zombiehatz bereits im Sommer mit einem DLC fort. In *400 Days* übernehmen Sie die Rollen von fünf Protagonisten, deren Erlebnisse sich nach Ausbruch der Zombie-Apokalypse überschneiden. Außerdem hat Telltale mit *The Wolf among Us* ein weiteres Episoden-Adventure in der Mache. Es basiert auf der Comicreihe *Fables*. Im New York der realen Welt leben versteckt Fabel- und Märchenwesen. Ab Sommer übernehmen Sie die Rolle des großen bösen Wolfs, eine Art Sheriff in dieser tierischen Welt. ❑

ENTWICKLER: Telltale Games
TERMIN: Sommer 2013

MESSE-EINDRUCK

Der DLC bietet sicher gewohnte Zombie-Qualität und auch der Wolf sieht vielversprechend aus.

GUT BIS SEHR GUT



Brothers: A Tale of Two Sons

Zwei Brüder sind auf der Suche nach einer Heilung für ihren kranken Vater. Das ist die Story hinter dem Downloadtitel *Brothers: A Tale of Two Sons*, der im Sommer via Steam erscheinen soll. Eine Besonderheit des Spiels besteht darin, dass Sie mittels beider Analogsticks eines Controllers immer beide Brüder gleichzeitig steuern. Das coop-artige Gameplay des Singleplayer-Spiels ist auf diese neuartige Steuerung abgestimmt, sodass Sie so auch mit beiden Jungs die Schauplätze erkunden, Puzzles lösen oder auch Kämpfe bestreiten. Der Entwickler verspricht ein Spiel voller Emotionen, abwechslungsreicher Schauplätze und ohne störende Bildschirmanzeigen. ❑

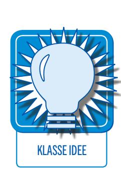
ENTWICKLER: Starbreeze Studios
TERMIN: Sommer 2013


Den großen Bruder steuern Sie mit dem linken Analogstick, den kleinen mit dem rechten. Auf den Bildschirm gebracht wird die detailreiche Fantasy-Welt von der Unreal Engine 3.


MESSE-EINDRUCK

Gewöhnungsbedürftige Steuerung trifft schicke Grafik und emotionsgeladenes Gameplay – toll!

SEHR GUT



Von: Matti Sandqvist

Alle Wege führen nach Rom – und dieses Mal sind sie lang und es gibt verdammt viele von ihnen!

Total War: Rome 2

BEWÄHRTE QUALITÄT · ANGESPIELT · TOP-GRAFIK · EXKLUSIV FÜR PC

Creative Assembly arbeitet emsig am großen Hoffnungsträger der Echtzeitstrategie-Sparte. Wir haben die Macher in der Nähe von London besucht und uns kurz vor der E3 und damit abseits des Messetrubels die Kampagnenkarte von *Total War: Rome 2* präsentieren lassen. Anschließend durften wir zum ersten Mal selbst eine komplette Schlacht spielen.

Obwohl es sich um eine relativ frühe Version von *Rome 2* handelte und die Entwickler nicht müde wurden zu betonen, dass die Grafik-Engine noch viel mehr leisten könne, waren wir einfach nur baff, wie grandios das Spiel bereits jetzt aussieht. Positiv war ebenfalls, wie sinnvoll die Neuerungen auf der Strategiekarte ausfallen, insbesondere was die Diplomatie und die Truppenerhebung angeht. Außerdem begeistern die ambitionierten Dimensionen des Spiels: Statt hundert unterschiedlicher Einheiten wie noch in *Rome 1* trifft man nun auf ganze 700 verschiedene Truppentypen. Die Kampagnenkarte ist obendrein nicht nur in Provinzen, sondern nochmals in über 180 Regionen unterteilt und statt einer überschaubaren Anzahl von Völkern gibt es nun rund 115 Stämme.

Caesars Dilemma

Uns wurde die Strategiekarte ungefähr aus dem zweiten Drittel der Kampagne vorgeführt. Caesar hat zu diesem Zeitpunkt ein riesiges Problem: Der Herrscher der Kornkammer des Reichs – Ägyptens Ptolemaios – ist unzufrieden und hat die Handelsverträge mit den Römern gekündigt. Falls die Kornlieferungen nach Rom ausfallen, droht eine Revolte. Dass das ehemalige Reich der Pharaonen viel Nahrung zu bieten hat, sieht man sofort. Denn nicht nur die Städte erscheinen nun deutlich größer als in den Vorgängern auf der Karte, sondern auch Getreidefelder nehmen ganze Landstriche ein. Die Weltwunder, die ein brandneues Element für die *Total War*-Reihe sind, werden ebenfalls prominent abgebildet. In Ägypten findet man zum Beispiel die Pyramiden, die dem Besitzer der Region Boni für den Bau von Gebäuden geben. Der Koloss von Rhodos macht dagegen den Handel lukrativer und die Bibliothek von Alexandria beschleunigt die Forschung an Technologien.

Zum Glück stehen zwei römische Legionen am Nil, die marodierende Ägypter leicht in die Schranken weisen könnten. Eine der Einheiten wurde jedoch mit einem Gewaltmarsch in die Region versetzt. Diese neue Bewegungsart hat zwar den Vorteil, dass die Armeen schneller vorankommen, aber auch den Nachteil, dass die Einheiten dann eine Pause brauchen, um voll einsatzfähig zu sein. Deshalb greift Caesar erst zu diplomatischen Mitteln, um Zeit zu gewinnen. Auch hier kommt eine Neuerung in der Spielmechanik zum Zug: Wir sehen auf dem Diplomatie-Bildschirm eine Historie


Die Spezialität der ägyptischen Kamelreiter besteht darin, den Feind zu stören oder an den Flanken anzugreifen.


Vorbesteller erhalten drei zusätzliche griechische Fraktionen kostenlos dazu. Die Spartaner, Athener und Epiroten kämpfen um die Vorherrschaft an der ionischen Küste.

Weltwunder, wie hier die Pyramiden, sind eine Neuheit für die *Total War*-Reihe. Die riesigen Bauten verleihen zum Beispiel Boni für den Bau von Gebäuden, den Handel oder für die Forschung.

Ressourcen und auch die Städte werden nun deutlich größer auf der Strategiekarte abgebildet als in den Vorgängern. Das hat den Vorteil, dass man nun auf den ersten Blick erahnen kann, wie wichtig eine Region ist.

Armeen können nun mit Gewaltmärschen schneller bewegt werden. Der Nachteil ist, dass die Truppen dann erst eine Verschnaufpause brauchen, um mit vollen Kräften in eine Schlacht zu gehen.

Alle Provinzen sind nochmals in Regionen unterteilt. Insgesamt soll es mehr als 180 dieser kleineren Landstriche geben. Die Karte fällt riesig aus: Sie geht von Süd-Skandinavien im Norden bis Nordafrika im Süden, von Spanien im Westen bis an die indische Grenze im Osten.

der Ereignisse, die die Verhältnisse zwischen uns und unserem Verhandlungspartner beeinflussen. Ein Krieg mit einer verfeindeten Macht gibt uns etwa einen kleinen Bonus, ein Bündnis mit einem Gegner dagegen ein großes Minus.

Ptolemaios bleibt aber uneinsichtig, obwohl er das Angebot erhält, ein Satellitenstaat der Römer zu werden. Was negativ klingt, ist in *Rome 2* mehr wert als eine Tributzahlung: Der Vertrag würde den Ägyptern den wohlwollenden Schutz der Römer garantieren.

Dem Diktator in spe bleibt also nichts anderes übrig, als seine Legionen zu verstärken. Dafür braucht die Armee nicht mehr in der Nähe einer Stadt zu stehen, damit die Truppen aus dem Reich innerhalb weniger Züge zur Legion gelangen. Stattdessen kann man jederzeit und überall Soldaten rekrutieren. Interessant ist auch, dass Armeen auch nach einem Totalverlust erhalten bleiben – oder vielmehr ihre Traditionen. Wie die Generäle in *Shogun 2* sammeln die Legionen Erfahrungspunkte und erlangen so dauerhafte Boni, etwa für ihre Belagerungsfähigkeiten.

Schlacht am Nil

Nachdem Caesars Armee mit Elefanten aus der Region verstärkt wurde, geht es Ptolemaios an den Kragen. In der von uns gespielten Schlacht treffen sowohl Marine- als auch Landeinheiten aufeinander, wobei die Flotte eine eher untergeordnete Rolle einnimmt. Die ägyptischen Truppen haben auf einer Anhöhe Stellung bezogen und haben zudem den Vorteil, dass sie mit ihren Ballisten uns fast von Anfang an unter Beschuss nehmen. Wir greifen dafür auf die Erfahrung der berühmten 10. Legion zurück. Doch dummerweise sind einige der Elite-Truppen noch in Schiffen, weshalb die Transportkähne den Befehl erhalten, schleunigst die Küste anzusteuern. Ein anderer Weg wäre, waghalsig an der ägyptischen Flotte vorbeizusegeln und so die feindliche Landarmee von der Flanke anzugreifen. Die Verluste unserer Hauptarmee sind beim Erklimmen der Anhöhe zwar erschreckend hoch, doch die Moral der Truppe hält stand. Erst als die Ägypter Kamelreiter auf uns hetzen, flüchtet unsere Kavallerie. Ein Entwickler erklärt uns, dass das gelungene Schere-Stein-Papier-Prinzip der Vorgänger ein wenig aufgestockt wurde. So reagieren zum Beispiel Pferde allergisch auf Kamele. Als unsere schwergerüsteten Legionäre schweißgetränkt auf die feindliche leichte Infanterie losgehen, glauben wir schon, dass wir die Schlacht verloren haben. Aber nun kommt uns eine Neuerung zugute: Die überarbeitete Physik-Engine sorgt dafür, dass sich unsere schweren Truppen dank ihrer größeren Masse leicht durch die dünnen Reihen der Ägypter durchschlagen. Als die Feinde sehen, wie ihre Kameraden reihenweise die Flucht antreten, gilt die Schlacht für uns als gewonnen. ❑

Die erfahrenen Legionäre Caesars gehen in der Schlacht am Nil an Land.

„Ceterum censeo errata intelligentium artificiosae esse delendas."



Matti Sandqvist

Meine kleine – und grammatisch hoffentlich richtige – Abwandlung von Catos berühmten Spruch über Karthago mögen die Entwickler mir verzeihen. Doch wie der römische Staatsmann stets die Zerstörung der punischen Hauptstadt in seinen Reden herbeisehnte, wünsche ich mir seit *Medieval Total War*, dass die KI sowohl in den Schlachten als auch auf der Strategiekarte verbessert wird. Im Bereich der Diplomatie ist Creative Assembly auf jeden Fall auf dem richtigen Weg und auch in der von mir gespielten Schlacht schien der Computer smarter als in den Vorgängern zu agieren. Ich habe großes Vertrauen in die Entwickler und erwarte nichts weniger, als dass *Rome 2* mein persönliches Spiel des Jahres wird!

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Sega/Koch Media
ENTWICKLER: Creative Assembly
TERMIN: 3. September

EINDRUCK **SEHR GUT**

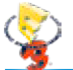

Trotz Free2Play und exklusiver Pflanzen im Ingame-Shop verspricht Popcap, dass man alle Levels gratis spielen kann.

Neue Pflanzen und frische Umgebungen – hier ein Piraten-Setting – peppen das bekannte Spielprinzip auf.

Plants vs. Zombies 2: It's About Time

Ganze vier Jahre hat es gedauert, bis Popcap das Klagen und Flehen der Fans erhört: *Plants vs. Zombies* wird fortgesetzt. Nicht verwechseln: Hier geht's nicht um das Facebook-Spiel *Plants vs. Zombies Adventures* und auch nicht um das Action-Spiel *Garden Warfare*! *Plants vs. Zombies 2* trägt den sympathischen Untertitel *It's About Time* – der bezieht sich nicht nur auf die lange Entwicklungszeit, sondern auch auf die Story: In dem Tower-Defense-Spiel hüpft der brabbelnde Vollidiot Deppie Dave nämlich in eine Zeitmaschine, um in die Vergangenheit zu reisen. Dort erwartet ihn das Übliche: Von rechts kommen Zombies ins Bild geschlurft, der Spieler platziert darum wehrhafte Pflanzen, die der Untoten-Horde Saures geben. Neben alten Bekannten wird's auch frisches Grünzeug, Obst und Gemüse geben, außerdem sollen abdrehte Settings – darunter Piraten- und Wildwest-Szenarien – den Spielablauf aufpeppen. Ansonsten ändert sich wenig, Steuerung und 2D-Grafik erinnern stark an den ersten Teil. Neu ist eine Kampagnenkarte, wo der Spieler Zusatzherausforderungen finden wird – hier plant Popcap das Spiel stetig zu erweitern. *Plants vs. Zombies 2* ist als Free2Play-Spiel konzipiert: Man soll alle Levels gratis meistern können, allerdings wird Popcap besondere Pflanzen und Boni nur im Ingame-Shop verkaufen – gegen echtes Geld. Das Spiel erscheint diesen Juli für iOS-Geräte, eine Umsetzung für PC und andere Plattformen folgt später. ❑

ENTWICKLER: Popcap
TERMIN: 2013


MESSE-EINDRUCK
„Kaum neue Ideen und Free2Play? Das macht uns skeptisch – trotz des kultigen Vorgängers."
NICHT MÖGLICH


BEWÄHRTE QUALITÄT


Wie im Quasi-Vorgänger *C&C Generäle* halten in Gebäuden verschanzte Infanteristen eine Menge Schaden aus und stellen selbst für große Fahrzeugverbände eine Gefahr dar.

Command & Conquer

Das Free2Play-Multiplayer-Echtzeitstrategiespiel befindet sich derzeit in der geschlossenen Beta (www.commandandconquer.com). Beim Anspielen in Los Angeles machte das neue *C&C* dank der Frostbite-Engine einen grafisch exzellenten Eindruck. Spielerisch orientiert es sich klar an *C&C Generäle* inklusive der drei Fraktionen und der mächtigen Generäle. Die von uns im Zweier-Team gespielte Koop-Mission wirkte aber noch reichlich wirr und außerdem fielen uns einige Bugs auf. Für das fertige Spiel plant Publisher EA einen Item-Shop: Um einen General dauerhaft zu nutzen, müssen Sie echte Euros berappen. ❑

ENTWICKLER: Victory Games
TERMIN: 2013


MESSE-EINDRUCK
„Spielerisch eingängige Online-Strategie mit bislang undurchsichtigem Free2Play-Modell"
OKAY


ANGESPIELT


TOP-GRAFIK

Stronghold Crusader 2

Die *Stronghold*-Entwickler arbeiten nach dem grottigen dritten Teil an einer Fortsetzung des erfolgreichen Serienablegers *Crusader* (siehe Meisterwerke-Rubrik auf Seite 108). Den bekannten Mix aus Burgenbau, Wirtschaftsphase und Belagerungsschlachten ergänzen die Entwickler um Katastrophen wie Sandstürme oder Heuschreckenplagen. Außerdem gibt es frische Einheiten wie Sklaventreiber und neue Fallen, mit denen Sie gegnerische Armeen aufhalten. Zum Zweck der Finanzierung wird Firefly ab dem 19. September auf der Kickstarter-ähnlichen Crowdfunding-Plattform www.gambitious.com um Spielerspenden werben. ❑

ENTWICKLER: Firefly
TERMIN: 2014


Für *Stronghold Crusader 2* verwendet Firefly eine neue 3D-Engine, die krude Soldaten, mächtige Burgmauern und authentische Wüstenlandschaften auf den Bildschirm zaubert.


MESSE-EINDRUCK
„3D-Neuauflage eines zeitlosen Klassikers, hoffentlich ohne die Bugs des dritten Teils"
NICHT MÖGLICH


EXKLUSIV FÜR PC

Von: Sebastian Stange/Marc Brehme

Hier dreht sich alles um Fahrspaß mit Freunden und Fremden – mit der ganzen USA als Open-World-Spielplatz!



Die Optik wirkt abseits der hübschen Automodelle noch etwas detailarm und die Spielwelt recht statisch.

ANGESPIELT

The Crew

Eine ganze Weile ist es her, dass Ubisoft mit dem feinen *Driver: San Francisco* ein Rennspiel präsentierte. Mit *The Crew* erscheint ein neuer Ubi-Rennspielspaß – und zwar Anfang 2014 für PS4, Xbox One und PC.

Im Spiel stehen Ihnen die kompletten USA als Open-World-Spielplatz offen – und zwar nicht nur das riesige Straßennetz, sondern auch allerlei Wälder, Felder und Wüsten, die Sie mit Offroad-Vehikeln durchpflügen können. Natürlich entspricht die Spielwelt nicht 1:1 ihrer Vorlage, vielmehr kommt sie als eine Art USA-Konzentrat daher. Im Spiel enthalten sind unterschiedliche Regionen, wie die Rocky Mountains, der Mittlere Westen mit seinen endlosen Farmen, die Sümpfe der Südstaaten oder die Wüste Arizonas. Außerdem rasen Sie auch durch allerlei kleine und große Städte, darunter New York, Miami, Chicago, Las Vegas oder San Francisco. Trotz der Schrumpfkur: Die Spielwelt ist absolut riesig!

Story und Missionen

Um sich einen Ruf in der Untergrund-Rennszene aufzubauen und die Machenschaften einer illegalen Gang der Detroiter Straßenrennszene zu sabotieren, infiltrieren Sie die Gruppe und bestreiten unbarmherzige Rennen.

Um von A nach B zu kommen, nutzen Sie eine Zoom-Funktion, die dem Shift-Feature aus *Driver: San Francisco* recht ähnlich ist. Sie können das Spiel jederzeit pausieren und aus Ihrer aktuellen Position heraus- und an neue Orte heran zoomen – und auch Ihr Auto per Tastendruck an jeden Ort Ihrer Wahl beamen. Das ist wunderbar bequem. Alternativ können Sie aber auch Wegpunkte setzen und die Strecke selbst fahren. Die Spielwelt ist in mehrere Zonen aufgeteilt, die man nach und nach freischaltet – jede bringt neue Aufgaben und Fahrzeuge mit sich.

Eine weitere Ähnlichkeit zu *Driver: San Francisco* sind das spaßige Fahrgefühl sowie die gut inszenierte Cockpit-Perspektive. Wir probierten diverse Muscle Cars aus und schlidderten damit herrlich temporeich um die Kurven, während unsere Spielfigur heftig am Lenkrad ruderte. Toll!

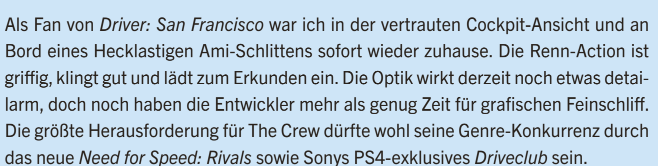
Das spielt sich zwar nicht realistisch, aber auch nicht völlig anspruchslos. Die Karren fühlen sich gut an, klingen prächtig und es bedarf einiger Übung, sie ohne Unfälle durch den Zivilverkehr zu lotsen. Wer zu wild unterwegs ist, bekommt Probleme mit der Polizei und sammelt wie bei *GTA* Fahndungs-Stufen. In den Missionen ist jedoch vorgeschrieben, ob die Ordnungshüter eingreifen oder nicht.

Alles ist kooperativ spielbar

Missionen gibt es in *The Crew* jede Menge: Ob Punkt-zu-Punkt-Straßenrennen, Offroad-Herausforderungen, Profi-Rennen auf Rundkursen oder Takedown-Missionen, bei denen Sie gepanzerte Zielfahrzeuge von der Straße rammen müssen – es werden alle erdenklichen Aufgaben angeboten, die sich auf vier Rädern absolvieren lassen. Und diese sind nicht nur allein, sondern auch kooperativ spielbar.

Und hier lauert der Clou von *The Crew*: Die Spielwelt wird konstant von unzähligen anderen Spielern bevölkert, die ihren eigenen Aufgaben und Zielen hinterher rasen. Es liegt an Ihnen, sie zu ignorieren, herauszufordern, ihre Rekorde zu brechen oder eben gemeinsam mit ihnen zu spielen. Direkt im laufenden Spiel können Sie Freunde in Ihre Crew, eine Art Vier-Mann-Party, einladen und damit jede Mission bestreiten.

Über 1.000 Mini-Games wird es in *The Crew* geben. An Umfang mangelt es dem Rennspiel also garantiert nicht – wohl aber etwas an grafischer Brillanz, zumindest in der frühen PC-Version, die wir auf der Messe spielen konnten. Aber angesichts des frühen Entwicklungsstands sowie des enormen Umfangs, wirkte das Gebotene doch durchaus eindrucksvoll. ❑



EINSCHÄTZUNG

Sebastian Stange

Als Fan von *Driver: San Francisco* war ich in der vertrauten Cockpit-Ansicht und an Bord eines Hecklastigen Ami-Schlittens sofort wieder zuhause. Die Renn-Action ist griffig, klingt gut und lädt zum Erkunden ein. Die Optik wirkt derzeit noch etwas detailarm, doch noch haben die Entwickler mehr als genug Zeit für grafischen Feinschliff. Die größte Herausforderung für The Crew dürfte wohl seine Genre-Konkurrenz durch das neue *Need for Speed: Rivals* sowie Sonys PS4-exklusives *Driveclub* sein.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ivory Tower & Ubisoft Reflections
TERMIN: Frühjahr 2014



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Wir sind durchaus angetan: *The Crew* setzt neben bewährten Elementen auch auf einen riesigen Umfang."

Von: Thomas Eder/Marc Brehme

Vollgas auf Next-Gen und PC! Im neuen Serienteil liefern sich Raser und Cops wieder wilde Rennen.

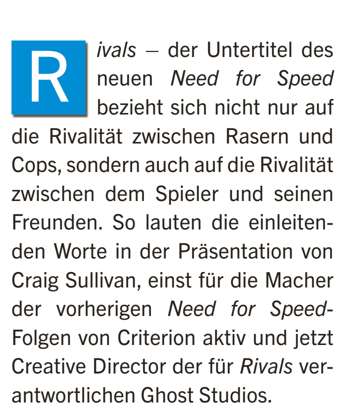


Die Verfolgungsjagden zwischen Rasern und Polizei sind atemberaubend inszeniert.

Need for Speed Rivals







R*ivals* – der Untertitel des neuen *Need for Speed* bezieht sich nicht nur auf die Rivalität zwischen Rasern und Cops, sondern auch auf die Rivalität zwischen dem Spieler und seinen Freunden. So lauten die einleitenden Worte in der Präsentation von Craig Sullivan, einst für die Macher der vorherigen *Need for Speed*-Folgen von Criterion aktiv und jetzt Creative Director der für *Rivals* verantwortlichen Ghost Studios.

Ein Spieler kann nun ganz nach Belieben in die Rolle eines Rasers oder Cops schlüpfen. Dank des sogenannten Alldrive-Features gehen zudem Solo- und Mehrspielermodus nahtlos ineinander über. So können sich Freunde plötzlich in Ihre Rennen gegen die Computergegner einklinken, sei es als Unterstützung auf der Seite der Raser oder als Cop, der Ihnen das Leben schwer macht.

Speedpoints und witzige Gadgets

In *Need for Speed Rivals* führen die erfahrenen Entwickler ein Punktesystem ein: Es geht um die sogenannten Speedpunkte, die der Spieler für besondere Leistungen erhält – beispielsweise wenn er ein Rennen gewinnt, Gegner auf eine bestimmte Art und Weise ausschaltet, lange Drifts auf den Asphalt zaubert, mehrere Sekunden in der Luft verbracht hat oder den Cops entkommt.

Durch Speedpunkte steigt der Spieler im Ranking und erhält neue Fahrzeuge. Je mehr dieser Punkte ein Raser in einer Spielerunde anhäuft, desto heißer werden die Cops auf ihn. Wird man jedoch geschnappt, ist man all seine in der Spielesession hart erkämpften Punkte auf einen Schlag wieder los! Bei der Punktehatz ist dabei jedes Mittel recht: Während die Raser Turbo-Boosts, elektromagnetische Impulse oder Störsender einsetzen, legen die Cops beispielsweise Nagelbänder aus, fordern Unterstützung aus der Luft an oder errichten Straßensperren.

So spielt es sich

So viel zur Theorie. Im Anschluss an die Erläuterungen von Craig Sullivan durften wir auch selbst Hand an das neue *Need for Speed Rivals* anlegen – und zwar an die brandheiße Fassung für die Playstation 4.

Darin waren wir mit insgesamt sechs menschlichen Mitspielern als Raser und Cops in der offenen Spielwelt unterwegs und mussten nicht lange auf das erste Aufeinandertreffen der beiden Parteien warten. Die Action dabei war zwar etwas chaotisch, doch machte die wilde Raserei in Traumwagen wie dem Ferrari Berlinetta, dem Königsegg Agera, dem Nissan GTR und weiteren Flitzern auf vier Rädern stets mächtig Laune – nicht zuletzt dank der unkomplizierten, aber realistisch angehauchten Fahrphysik und den verschiedenen Helferlein wie vor allem dem EMP oder Nagelbändern, die von den lieben Mitspielern fleißig eingesetzt wurden.

Obwohl wir uns in einer offenen und relativ großen Spielwelt befanden, konnte man nur selten kurz durchatmen – nach wenigen Sekunden hatte man schon wieder einen Gegner vor beziehungsweise hinter sich. Bereits angekündigt, aber noch nicht von uns ausprobiert, ist die Möglichkeit, via Tablet ins Spiel eingreifen zu können – etwa durch die Platzierung von Straßensperren.

Wie in nahezu jedem aktuellen Rennspiel können Sie Ihre Fahrzeuge natürlich auch in *Need for Speed Rivals* durch Lackierungen, Aufkleber, Nummernschildern und Felgen optisch modifizieren. ❑


Grafisch macht das Spiel – zumindest aktuell auf der PS4 – bereits einen großartigen Eindruck.



EINSCHÄTZUNG

Thomas Eder

Schicke Effekte, ein stimmiges Geschwindigkeitsgefühl und spektakulär inszenierte Crashes: Was wir bisher von *Rivals* auf der aktuellen Konsolengeneration gesehen haben, war imposant. Auch auf der PS4 macht das Spiel technisch einen guten Eindruck – mehr allerdings auch nicht. Auch wenn die Action-Ableger der *NFS*-Reihe nie eine Cockpitperspektive boten, dies hätte zur Abwechslung auch durchaus mal drin sein dürfen. Vielleicht kommt die ja bei der PC-Version als DLC …

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Ghost Games & Criterion Games
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 19. November 2013



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Ein echtes *Need for Speed*! Jede Menge neuer Ideen und interessanter Features dürften Fans der Serie begeistern."


Dank der verbesserten Abwehr-Laufwege werden durchstartende Stürmer besser gedeckt.


Torschüsse fallen nun dank neuer Physik inklusive Drallfunktion viel realistischer aus.

FIFA 14

Electronic Arts präsentierte während der E3 in Los Angeles den neuesten Ableger seiner Fußball-Reihe – allerdings nur die Konsolenversionen. Wir haben eine Demo der Xbox-One-Version gespielt und sind von den neuen Features begeistert.

Neue Ballphysik und Animationen

In unserem Probematch entdeckten wir bereits viele enorm authentische Animationen. Da lupft ein Iniesta den Ball etwa locker über das zur Grätsche ausgestreckte Bein eines Verteidigers. Oder ein Pique schiebt Arm und Körper so wunderbar flüssig vor einen Atletico-Stürmer, dass man denkt, man würde gerade ein echtes Fußballspiel schauen. Zusätzlich zu ganz neuen Bewegungen fällt auf, dass das Kombinationsspiel nicht mehr so flutscht wie bei *FIFA 13*. Das liegt nicht nur an der neuen Ballphysik, die dafür sorgt, dass die Kugel nicht mehr so eng am Fuß klebt, sondern auch an den aufmerksameren Verteidigern. Chancen müssen nun besser und überlegter herausgespielt werden. So weit, so toll. Allerdings gibt es einen Wermutstropfen für Käufer der PC-Version: Zwar sind die Features grundsätzlich auch in der Variante für den heimischen Rechenknecht enthalten – also etwa das verbesserte Dribbling, der authentische Körpereinsatz, neue Schüsse, bessere Laufwege und so weiter. Allerdings müssen wir mit der grafisch schlechteren Version vorliebnehmen, die auch auf PS3 und Xbox 360 erscheint. Sehr ärgerlich! ❑

ENTWICKLER: EA Canada
TERMIN: 27. September 2013



MESSE-EINDRUCK

„Viele kleine Verbesserungen, die *FIFA* der Perfektion immer näher bringen.“

SEHR GUT


ANGESPIELT

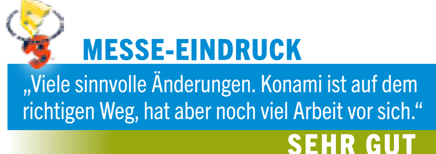

BEWÄHRTE QUALITÄT


Grafisch hat Komami wirklich alle Aspekte verbessert. Die neue Fox-Engine ist zwar vorbereitet für Next-Gen-Konsolen, dennoch kommt *PES 2014* ausschließlich für aktuelle Plattformen.

PES 2014

PES 2014 kam beim Anspielen wie ein völlig neues Spiel daher: Gameplay, Grafik, Physik – alles hat Konami verändert, um *FIFA* endlich vom Thron stoßen zu können. Grafisch hat sich alles verbessert. Gesichtstexturen, Facial-Animations, die Emotionen ausdrücken sollen, Stadien, selbst Rasen, Ball und Trikots sehen hübscher aus. Allerdings ist auch unverkennbar, dass einiges noch unfertig ist und PES Production bis zum Release noch hart am Feintuning arbeiten muss. Mit neuer Engine, langsamerem Spieltempo und vielen realistischen Animationen entwickelt sich *PES 2014* unserer Meinung nach in die richtige Richtung. ❑

ENTWICKLER: PES Production
TERMIN: Herbst 2013



MESSE-EINDRUCK

„Viele sinnvolle Änderungen. Konami ist auf dem richtigen Weg, hat aber noch viel Arbeit vor sich.“

SEHR GUT


ANGESPIELT


TOP-GRAFIK

NBA 2K14

Obwohl 2K Games dieses Jahr nicht auf der E3 ausstellte, bahnte sich während der Messe ein Gameplay-Trailer des Basketball-Spiels NBA 2K14 den Weg durchs Internet. Das Video zeigte die digitale und sehr detaillierte animierte Computerausgabe des Basketballprofis LeBron James in einer Pre-Alpha der Playstation-4-Version. Insgesamt wirkte die Begegnung beider Teams im Video stimmiger als beim Vorgänger und grafisch glänzte das Spiel mit verschiedenen Gesichtsausdrücken von James beim Dunken sowie dem Flattern der Trikots. ❑

ENTWICKLER: 2K Games
TERMIN: 4 .Oktober 2013



NBA-Star LeBron James sieht seinem realen Vorbild täuschend ähnlich – inklusive Tattoos und Bewegungsabläufen. Die Klamotten der Spieler haben jetzt realistischen Abstand zum Körper und flattern.

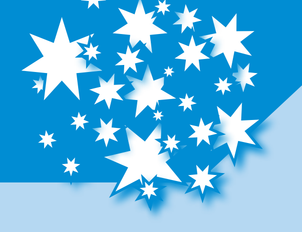
MESSE-EINDRUCK

Der Titel wurde auf der Messe nicht gezeigt, das Gameplay-Video macht aber einen guten Eindruck.

NICHT MÖGLICH


TOP-GRAFIK

SONSTIGE SPIELE





Bei Redaktionsschluss gab es noch keine offiziellen Screenshots zu *Hotline Miami 2*. Allerdings setzt der Nachfolger auf die fast unveränderte Grafik von Teil 1, grobe Pixel inklusive.

Hotline Miami 2: Wrong Number

Beim gemütlichen BBQ stellten uns die Entwickler des Indie-Überraschungshits *Hotline Miami* ihr neues Spiel vor. *Wrong Number* orientiert sich mit seiner Pixel-Grafik und Retro-Sound stark am Vorgänger, erweitert die herausfordernde 2D-Action rund um blutige Attentate aber um mehrere spielbare Charaktere, Endzeit-Atmosphäre und parallele Handlungsstränge. Außerdem gibt es neue Masken mit spielerisch relevanten Boni und die Spielfigur kann erstmals durch Fenster springen. ❑

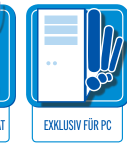
ENTWICKLER: Dennaton Games
TERMIN: Nicht bekannt


MESSE-EINDRUCK

„Der Nachfolger zum Retro-Kultspiel schafft die richtige Balance aus Serientreue und Innovation."


SEHR GUT





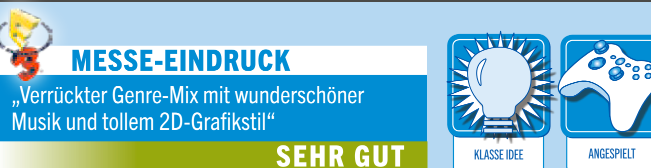
Transistor

Entwarnung: Der Mix aus Action- und Taktikspiel befindet sich trotz eines Auftritts auf Sonys E3-Pressekonferenz weiterhin auch für den PC in Entwicklung. In der Rolle der Sängerin Red kämpfen Sie mit einem sprechenden Schwert gegen feindliche Computerprogramme. Warum? Na, weil fünf Assassinen Reds Stimme gestohlen haben! Wie im Quasi-Vorgänger *Bastion* kommentiert ein Erzähler unentwegt das Geschehen. ❑

ENTWICKLER: Supergiant Games
TERMIN: 1. Quartal 2014



Die Echtzeitkämpfe pausieren Sie auf Knopfdruck, um Reds Spezialattacken zu mächtigen Combos aneinanderzureihen. Das fühlt sich mit dem Gamepad erstaunlich eingängig an.


MESSE-EINDRUCK

„Verrückter Genre-Mix mit wunderschöner Musik und tollem 2D-Grafikstil"

SEHR GUT

KLASSE IDEE
ANGESPIELT

Es wirkt auf diesem Screenshot zwar verwirrend, aber *Rocksmith* führt Sie sehr gekonnt an die Handhabung eines echten Instruments heran – Erfolgserlebnisse garantiert.

Rocksmith: 2014 Edition

Auch wenn es nach einer Neuauflage klingt: *Rocksmith* erhält mit der *2014 Edition* einen vollwertigen Nachfolger. Der Ubisoft-Titel ist dabei weniger reinrassiges Spiel, sondern mehr Lernsoftware mit spielerischen Einsprengseln. So schließen Sie beispielsweise eine echte Gitarre oder einen echten E-Bass an Ihren PC an und nicht wie bei der Konkurrenz Plastikinstrumente. Mithilfe diverser Minispiele und Übungseinheiten erlernen Sie dann die Handhabung der Klampfen. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft San Francisco
TERMIN: Oktober 2013


MESSE-EINDRUCK

„Wer neue Übungsspiele und mehr Songs will, für den ist die *2014 Edition* durchaus sinnvoll."

GUT



Take on Mars

Neben *Arma 3* arbeitet Bohemia Interactive auch an einem weiteren Teil seiner *Take on*-Reihe. Bei *Take on Mars* entwickeln Sie in einem Spielmodus auf der Erde technische Geräte und Erkundungsfahrzeuge und müssen diese dann sicher auf dem Roten Planeten landen. In einem anderen Modus agieren Sie direkt auf dem Mars und setzen die Ausrüstung ein. Satellitenaufnahmen und ein Zerstörungssystem sollen für Realismus sorgen. Dank mitgeliefertem Editor und Mod-Unterstützung sind auch in Zukunft frische Inhalte wie Fahrzeuge oder Missionen gesichert. ❑

ENTWICKLER: Bohemia Interactive
TERMIN: 3. Quartal 2013

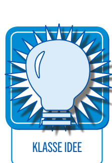


Im Spielmodus „Scenario" steuern Sie Ihren Rover direkt auf der Marsoberfläche und setzen Ihre Ausrüstung ein. Diese kann durchaus zu Bruch gehen, dem realistischen Zerstörungssystem sei Dank.


MESSE-EINDRUCK

„Ambitionierter, aber thematisch sehr speziellen Titel und damit sicher nicht für jedermann."

GUT

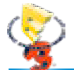



Die Insel ist in zehn Abschnitte eingeteilt; sobald Sie sieben davon abgeschlossen haben, steht der letzte Level auf dem Berg zur Auswahl. Wer vorher alle Puzzles meistert, sieht ein alternatives Ende.

The Witness

Im neuen Spiel der *Braid*-Macher erforschen Sie aus der Ego-Perspektive eine prächtige Inselwelt; die Optik erinnert an 3D-Animationsfilme. An jeder Ecke warten Puzzles auf Sie, bei denen es stets darum geht, Linien auf quadratischen Feldern nachzuzeichnen. Das soll zu Beginn noch sehr simpel sein, später aber durch Felder unterschiedlicher Farbe oder Spiegel immer verzwickter werden. Der nicht-lineare Spielablauf erlaubt die freie Wahl des nächsten Puzzles. Tutorials und Lösungstipps gibt es keine. Das Spieldesign belohnt Aufmerksamkeit und Experimentierfreude: Versteckte Tagebücher in Audioform erzählen die Story. ❑

ENTWICKLER: Number None
TERMIN: 2013



MESSE-EINDRUCK

„Die Linienrätsel könnten auf Dauer eintönig werden. Wie wäre es mit ein wenig Abwechslung?“

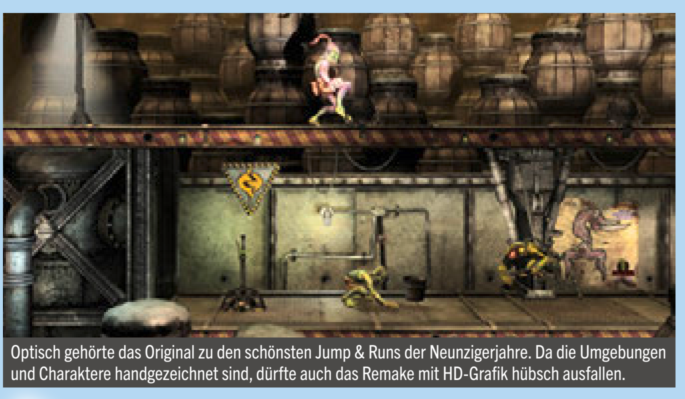
GUT

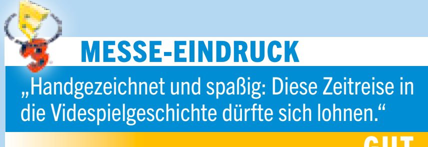


Oddworld: Hot ’n’ Tasty

Das Remake des Jump&Run-Klassikers *Oddworld: Abe’s Oddysee* wurde kurz auf der E3 vorgestellt. Im Spiel versucht der tapfere Mudokaner Abe aus seiner Gefangenschaft in einer Fleischfabrik zu entfliehen und dabei obendrein sein Volk aus der Versklavung zu befreien. Das Besondere an *Oddworld* war, dass man mit einem simplen Dialogsystem anderen Charakteren einfache Befehle wie „Folge mir!“ oder „Warte!“ erteilen konnte und auf diese Weise Rätsel gelöst hat. Abes Abenteuer dürfte deshalb und wegen der handgezeichneten Charaktere noch heute richtig Laune machen. ❑

ENTWICKLER: Just Add Water
TERMIN: 4. Quartal 2013


Optisch gehörte das Original zu den schönsten Jump & Runs der Neunzigerjahre. Da die Umgebungen und Charaktere handgezeichnet sind, dürfte auch das Remake mit HD-Grafik hübsch ausfallen.



MESSE-EINDRUCK

„Handgezeichnet und spaßig: Diese Zeitreise in die Videospielgeschichte dürfte sich lohnen.“

GUT


Im Spiel übernehmen Sie die Rolle der jungen Frau Dawn und erforschen eine stilvoll gestaltete Film-noir-Welt, um der achtjährigen Didi zu helfen, Familienprobleme in den Griff zu bekommen.

Contrast

Contrast wurde auf der E3 als Starttitel für die PS4-Veröffentlichung präsentiert, erscheint aber auch für den PC. Eine gute Nachricht, denn die Optik des Indie-Spiels ist in einem wundervollen Film-noir-Stil gehalten und das Gameplay hält ein paar zauberhafte Überraschungen bereit. In einer Mixtur aus 2D und 3D hüpft man in der Rolle der akrobatischen Dawn durch eine abgefahrene Welt, um der kleinen Didi zu helfen. Die Besonderheit: Sobald Dawn im Spiel einen Schatten wirft, kann die junge Frau ihren Körper in Luft auflösen und in ihren eigenen Schatten schlüpfen – brillant! ❑

ENTWICKLER: Compulsion Games
TERMIN: 2013

MESSE-EINDRUCK

„Ein vielversprechendes Highlight – dank stimmiger Atmosphäre und innovativer Spielidee!“

SEHR GUT



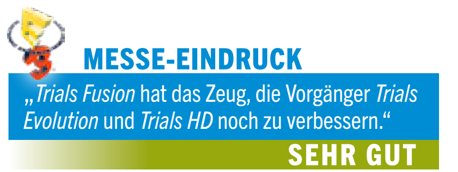


Trials Fusion

Ubisoft hat auf der E3 zwei neue Ableger des beliebten Motocross-Geschicklichkeitsspiels angekündigt. Während *Trials Frontier* auf Smartphones und Tablets erscheint, freuen sich PC-Spieler nächstes Jahr auf *Trials Fusion*. Der neue Serienvertreter wird frische Ideen bieten, aber auch viele der Elemente enthalten, welche die originalen *Trials*-Spiele so populär gemacht haben. Brandneu ist etwa ein einzigartiges physikbasiertes Trick-System, das im optionalen Freestyle-Modus zum Einsatz kommt. *Trials Fusion* wird mit dem Tablet-Ableger *Frontier* verbunden sein, sodass sich *Trials*-Wettbewerbe von überall aus verfolgen lassen. ❑

ENTWICKLER: RedLynx
TERMIN: 2014


Trials Fusion ist das erste Spiel der Reihe, das von Anfang an für mehrere Plattformen gleichzeitig konzipiert wurde und wird für PC, PS3, PS4, Xbox 360 und Xbox One erscheinen.



MESSE-EINDRUCK

„*Trials Fusion* hat das Zeug, die Vorgänger *Trials Evolution* und *Trials HD* noch zu verbessern.“

SEHR GUT



TERMINLISTE

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, inklusive aller Neuankündungen der E3. (Änderungen vorbehalten)

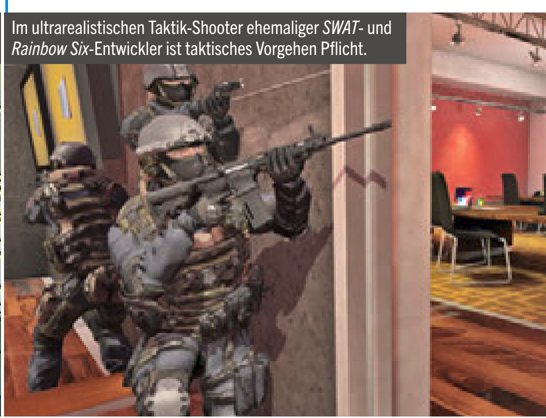
Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
Seite 47	1954: Alcatraz	Adventure	Daedalic	Nicht bekannt
	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2013
Seite 40	Alien Rage	Ego-Shooter	City Interactive	September 2013
	Amnesia: A Machine For Pigs	Adventure	Frictional Games	3. Quartal 2013
Seite 72	Anomaly 2	Strategie	11 bit Studios S.A.	15. Mai 2013
Seite 37	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	3. Quartal 2013
Seite 30	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft	31. Oktober 2013
	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Adventure	Revolution	2013
Seite 32	Batman: Arkham Origins	Action	Warner Bros. Interactive	25. Oktober 2013
Seite 22	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	29. Oktober 2013
	Battle Worlds: Kronos	Rundenstrategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2013
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
▶	Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	4. Quartal 2013
	Blood Bowl 2	Rundenstrategie	Deep Silver	Nicht bekannt
	Bound by Flame	Rollenspiel	Deep Silver	4. Quartal 2013
	Broken Age	Adventure	Double Fine	2013
Seite 47	Brothers: A Tale of Two Sons	Action-Adventure	505 Games	3. Quartal 2013
Seite 33	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Activision	5. November 2013
Seite 84	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	22. Mai 2013
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	Dezember 2015
	Castle of Illusion	Jump & Run	Sega	3. Quartal 2013
	Castlevania: Lords of Shadow – Ultimate Edition	Action-Adventure	Konami	27. August 2013
Seite 39	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	4. Quartal 2013
▶	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer Games	3. Quartal 2013
	Civilization 5: Brave New World	Rundenstrategie	2K Games	12. Juli 2013
Seite 50	Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2013
Seite 70	Company of Heroes 2	Echtzeitstrategie	Sega	25. Juni 2013
Seite 55	Contrast	Puzzlespiel	Compulsion Games	2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2014
▶	Dark	Action	Kalypso Media	28. Juni 2013
Seite 41	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	März 2014
Seite 64	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	3. Quartal 2013
Seite 47	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Deep Silver	August 2013
▶	Das Schwarze Auge: Nordlandtrilogie	Rollenspiel	UIG Entertainment	25. Juni 2013
Seite 37	Day Z	Action	Bohemia Interactive	2013
	Deadfall Adventures	Ego-Shooter	Nordic Games	27. September 2013
	Deadpool	Action	Activision	25. Juni 2013
	Dead State	Rollenspiel	Doublebear Productions	Dezember 2013
	Defense Grid 2	Strategie	Hidden Path Entertainment	1. Quartal 2014
Seite 34	Destiny	Ego-Shooter	Activision	2014
	Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut	Rollenspiel	Square Enix	2013
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	2014

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
▶	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	6. August 2013
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	November 2013
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeitstrategie	Valve	2013
Seite 45	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2014
Seite 66	Dragon's Prophet	Online-Rollenspiel	Infernum	2013
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
	Ducktales Remastered	Jump & Run	Capcom	3. Quartal 2013
Seite 88	Dust: An Elysian Tail	Action-Adventure	Microsoft Studios	24. Mai 2013
Seite 37	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	2014
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Developments	März 2014
	End of Nations	Echtzeitstrategie	Trion Worlds	Nicht bekannt
	Europa Universalis 4	Rundenstrategie	Paradox Interactive	13. August 2013
Seite 94	Expeditions: Conquistador	Rundenstrategie	Bitcomposer Games	30. Mai 2013
	Fez 2	Puzzlespiel	Trapdoor	Nicht bekannt
Seite 53	FIFA 14	Sport	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Final Fantasy XIV Online	Online-Rollenspiel	Square Enix	27. August 2013
	Flashback	Action-Adventure	Ubisoft	2013
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2013
Seite 47	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
Seite 92	Grid 2	Rennspiel	Codemasters	31. Mai 2013
Seite 58	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	2013
Seite 91	Gunpoint	Action	Suspicious Developments	3. Juni 2013
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertainment	2013
	Hellraid	Action	Nicht bekannt	2013
	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Activision Blizzard	2013
Seite 54	Hotline Miami 2: Wrong Number	Action	Dennaton Games	Nicht bekannt
	Jagged Alliance: Flashback	Rundentaktik	Full Control	4. Quartal 2014
	Legend of Grimrock 2	Rollenspiel	Almost Human	Nicht bekannt
	Lego Marvel Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2013
▶	Leisure Suit Larry Reloaded	Adventure	Replay Games	Juni 2013
Seite 45	Lords of the Fallen	Rollenspiel	City Interactive	2014
	Lost Planet 3	Action	Capcom	27. August 2013
Seite 37	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2014
	Magrunner: Dark Pulse	Puzzlespiel	Deep Silver	21. Juni 2013
Seite 78	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Ent.	4. Juni 2013
	Massive Chalice	Rundentaktik	Double Fine	3. Quartal 2014
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	September 2013
	Metal Gear Solid: Revengeance	Action	Konami	Nicht bekannt
Seite 60	Might & Magic X: Legacy	Rollenspiel	Ubisoft	2014

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
Seite 39	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Moebius	Adventure	Pinkerton Road	2013
Seite 90	Monaco: What's yours is mine	Geschicklichkeit	Pocketwatch	24. April 2014
	Mortal Kombat: Komplete Edition	Beat 'em Up	Warner Bros. Interactive	3. Juli 2013
Seite 46	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	1. Quartal 2014
Seite 53	NBA 2K14	Sport	2K Games	4. Oktober 2013
Seite 52	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	Electronic Arts	19. November 2013
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
Seite 55	Oddworld: New 'n' Tasty	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	1. Quartal 2014
Seite 40	Payday 2	Ego-Shooter	505 Games	15. August 2013
	Peggle 2	Puzzlespiel	Electronic Arts	2013
Seite 53	PES 2014: Pro Evolution Soccer	Sport	Konami	30. September 2013
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Juli 2013
Seite 50	Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Strategie	Electronic Arts	Nicht bekannt
Seite 38	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	1. Quartal 2014
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	April 2014
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	2. Quartal 2014
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 86	Reus	Aufbaustrategie	Abbey Games	16. Mai 2013
	Ride to Hell: Retribution	Action	Deep Silver	28. Juni 2013
	Rise of the Triad HD	Ego-Shooter	Apogee Software	3. Quartal 2013
Seite 62	Rise of Venice	Wirtschafts-simulation	Kalypso Media	Oktober 2013
Seite 54	Rocksmith: 2014 Edition	Geschicklichkeit	Ubisoft	Oktober 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
Seite 39	Saints Row 4	Action	Deep Silver	23. August 2013
Seite 85	Sanctum 2	Ego-Shooter/ Strategie	Coffee Stain	15. Mai 2013
	Scribblenauts Unmasked	Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2013
	Serious Sam 4	Ego-Shooter	Nicht bekannt	2014
Seite 40	Shadow Warrior	Ego-Shooter	Devolver Digital	4. Quartal 2013
	Shadowrun Returns	Rollenspiel	Harebrained Schemes	Juni 2013
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Deep Silver	4. Quartal 2013
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014
Seite 96	Sins of a Solar Empire: Rebellion	Echtzeitstrategie	Kalypso Media	12. Juli 2013
Seite 45	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	4. Quartal 2013
	Spaceventure	Adventure	Two Guys from Andromeda	2013
	Space Hulk	Rundentaktik	Full Control	4. Quartal 2013
Seite 39	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	22. August 2013
	Star Citizen	Weltraum-Action	Nicht bekannt	2014
Seite 39	Star Wars: Battlefront	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt
	State of Decay	Action	Microsoft Studios	Nicht bekannt
Seite 50	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	2014
	Sui Generis	Rollenspiel	Bare Mettle Entertainment	Mai 2014
	Survarium	MMO-Shooter	Vostok Games	4. Quartal 2013
Seite 54	Take on Mars	Simulation	Bohemia Interactive	3. Quartal 2013
	Takedown: Red Sabre	Taktik-Shooter	505 Games	3. Quartal 2013
	Tex Murphy: Project Fedora	Adventure	Big Finish Games	2013
	The Banner Saga	Rundentaktik	Stoic Studio	2013
	The Bureau: XCOM Declassified	Action	2K Games	23. August 2013
Seite 51	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2014
Seite 42	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2014
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	2014
Seite 82	The Incredible Adventures of Van Helsing	Action-Rollenspiel	Neocore Games	22. Mai 2013
	The Incredible Adventures of Van Helsing 2	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Nicht bekannt
	The Mighty Quest for Epic Loot	Action-Rollenspiel	Ubisoft	2013
Seite 87	The Swapper	Puzzlespiel	Facepalm Games	30. Mai 2013
Seite 47	The Walking Dead: 400 Days	Adventure	Telltale	Juli 2013
	The Walking Dead: Season 2	Adventure	Telltale	4. Quartal 2013
Seite 44	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	CD Projekt	2014
Seite 55	The Witness	Puzzlespiel	Number None	2013
Seite 47	The Wolf Among Us	Adventure	Telltale	3. Quartal 2013
Seite 38	Thief	Action-Adventure	Square Enix	2014
Seite 36	Titanfall	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inixile Entertain-ment	2015
Seite 48	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	3. September 2013
Seite 54	Transistor	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	1. Quartal 2014
Seite 55	Trials Fusion	Geschicklichkeit	Ubisoft	2014
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2013
	Warhammer 40.000: Armageddon	Rundenstrategie	Slitherine	1. Quartal 2014
	Warhammer 40.000: Eternal Crusade	MMO-Action	Nicht bekannt	4. Quartal 2015
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2013
Seite 35	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	22. November 2013
Seite 38	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	4. Quartal 2013
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	2013
Seite 40	World of Warships	Online-Action	Wargaming.net	2013
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013


Der neueste Ableger des „Zeichne deine eigenen Gegenstände"-Adventures enthält über 2.500 putzige Pixelversionen bekannter DC-Superhelden.



Im ultrarealistischen Taktik-Shooter ehemaliger *SWAT*- und *Rainbow Six*-Entwickler ist taktisches Vorgehen Pflicht.

▼ Unser Level-20-Held trägt am Ende der Alpha einen mächtigen Streitkolben und eine legendäre Krone mit fetten Boni auf seine Kampfwerte – die Jagd nach Zufallsbeute macht schon jetzt einen gelungenen Eindruck.

Grim Dawn stammt von ehemaligen *Titan Quest*-Entwicklern und nutzt auch die gleiche Engine.

Grim Dawn

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

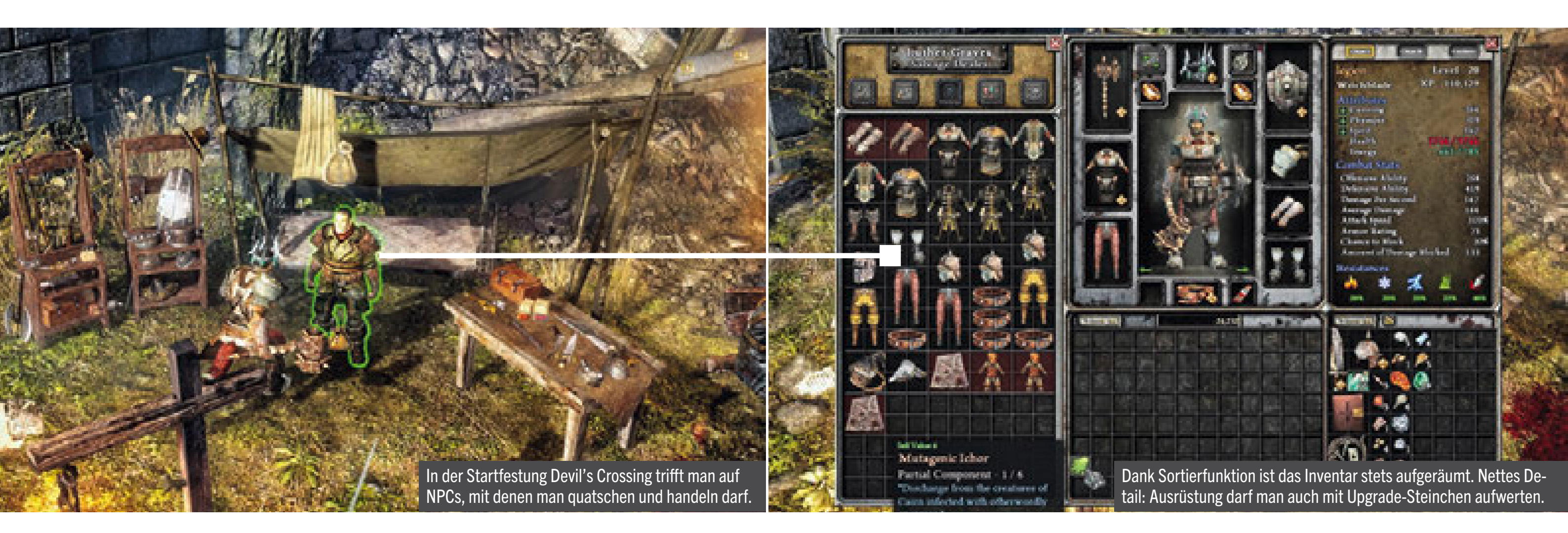
Die Alpha-Version endlich gespielt: Was kann der düstere *Titan Quest*-Nachfolger – und wo hapert's noch?

Endlich tut sich was! Nach zig Verschiebungen ist es dem Indie-Team Crate Entertainment gelungen, eine spielbare Version von *Grim Dawn* fertigzustellen. Eine Alpha-Fassung, wohlgemerkt – also keine Demo, sondern nur eine frühe, unfertige Version, die den Entwicklern und der Community als erster Testlauf dienen soll.

Das bietet die Alpha

Die Alpha-Version umfasst etwa acht Stunden Spielzeit im Einzelspielermodus, das entspricht einem knappen Drittel des fertigen Spiels. Viele Features sind darin nur grob oder schlicht gar nicht implementiert, der geplante Multiplayermodus fehlt beispielsweise noch komplett. Da es auch weder Intro noch eine Story-Einführung gibt, muss sich der Spieler vorerst selbst zusammenreimen, wo und wer er ist und was er da überhaupt tut: Anders als sein geistiger Vorgänger *Titan Quest* spielt *Grim Dawn* in einer düsteren, viktorianisch angehauchten Fantasy-Welt namens Cairn. Nach langen Kämpfen mit zwei verfeindeten übernatürlichen Mächten wurde die Menschheit dort beinahe ausgerottet. Der Spieler soll nun dabei helfen, die dämonischen Angreifer zurückzuschlagen.

Das Hack & Slay beginnt in einer verfallenen steinernen Festung, wo der Spieler erste NPCs kennenlernt und sich seine Anfängerquests abholt. Die Aufgaben in der Alpha sind noch sehr simpel gestrickt, meist soll man nur Mini-Bosse tothauen oder ein paar Kristalle einsammeln. Interessanter erscheint uns die Möglichkeit, in manchen Gesprächen zwischen Antwortsätzen wählen zu



In der Startfestung Devil's Crossing trifft man auf NPCs, mit denen man quatschen und handeln darf.

Dank Sortierfunktion ist das Inventar stets aufgeräumt. Nettes Detail: Ausrüstung darf man auch mit Upgrade-Steinchen aufwerten.

◀ Fernkämpfer fühlen sich mit ihren Distanzzaubern und Schusswaffen noch etwas mickrig an. Nahkämpfer hingegen machen schon richtig Laune – befriedigende Treffereffekte und ein bisschen Pixelblut verleihen den Nahkampfattacken die richtige Wucht.

▼ Die Alpha bietet drei der fünf geplanten, kombinierbaren Klassen: Soldier (Nahkämpfer), Demolitionist (Fernkämpfer) und Occultist (Dunkelmagier). Nach Levelaufstiegen darf man klassisch Punkte in zwei Talentbäumen verteilen. Wie in *Titan Quest* muss man aber zunächst einige Punkte in einen Baum investieren, um höhere Talentränge freizuschalten.

dürfen. Das hat in der Alpha zwar noch keinen nennenswerten Effekt, doch im fertigen Spiel sollen sich solche Entscheidungen auswirken. Für *Grim Dawn* ist nämlich ein simples Fraktionssystem geplant, durch das man je nach Ruf-Level neue Boni und Sidequests freischaltet.

Duales Klassensystem

Wie in *Titan Quest* wählt man nach dem ersten Levelaufstieg eine Primärklasse und nimmt später noch eine Zweitklasse hinzu – jede mit eigenem Talentbaum. Fünf derart kombinierbare Klassen sind für das fertige Spiel geplant, die Alpha umfasst immerhin schon drei: den Soldier (Nahkämpfer), den Demolitionist (Fernkämpfer und Fallensteller) und den Occultist (Dunkelmagier und Pet-Beschwörer). Grundsätzlich ein gutes System, das aber noch mehr Feinschliff benötigt – in seiner jetzigen Form verleitet es nämlich dazu, nur wenige Skills zu trainieren und anzuwenden, das macht die Kämpfe noch unnötig eintönig. Modifizierbare Skills wie in *Diablo 3* oder *Path of Exile* sind übrigens nicht geplant – man kann Fähigkeiten zwar mit Talentpunkten verbessern, aber nicht miteinander kombinieren oder durch Runen variieren. Allerdings haben die Entwickler an ein faires Respec-System (Skillpunkte gegen Spielgold) gedacht, sodass man seine Klasse flott umbasteln kann.

Titan Quests finsterer Erbe

Grim Dawn ist härter und blutiger als das vergleichsweise „saubere" *Titan Quest*. Wo Schwert, Axt und Kolben hinlangen, fliegen hier buchstäblich die Zombie-Fetzen. Das Trefferfeedback ist für Nahkämpfer schon jetzt ziemlich befriedigend, Fernkämpfer hingegen fühlen sich noch etwas schwach an: Ob mit Pistolen, Gewehren oder magischen Geschossen, da fehlt es den Kämpfen einfach noch an Tempo, Wucht und schicken Effekten. Davon abgesehen macht das Spiel aber schon einen technisch runden Eindruck: Die in Würde gealterte *Titan Quest*-Engine wurde um schöne Wetter- und Physikeffekte erweitert, außerdem lässt sich die Kamera stufenlos um den Spieler drehen. Gegen *Path of Exile* wirkt die Technik von *Grim Dawn* zwar angestaubt, aber trotzdem sieht das Spiel gut und stimmig aus. Die dreckige Atmosphäre wird durch einen finsteren Soundtrack unterstützt, der prima zum bedrückenden Setting passt. Beim Monsterdesign bietet die Alpha-Fassung aber nur wenig Vielfalt – man verprügelt hauptsächlich Zombies sämtlicher Größenordnungen, das wird zu schnell langweilig.

Viele Höhen, einige Tiefen

Auch wenn es den Kämpfen noch an Abwechslung mangelt, überzeugt *Grim Dawn* immerhin schon bei der Beutejagd: Bereits jetzt gibt es genügend verlockende Nah- und Fernkampfwaffen, Rüstungen und Materialien zu sammeln – für das fertige Spiel will Crate Entertainment auch ein umfangreiches Crafting-System einbauen. Löblich: Das Inventar ist fast identisch mit dem aus *Titan Quest*, und das ist gut so. Ein paar Anzeigen zu den Statuswerten sollte man zwar noch überarbeiten, doch immerhin haben die Entwickler schon an eine praktische Sortierfunktion gedacht. So herrscht stets Ordnung im Rucksack.

Obwohl sich *Grim Dawn* bereits gut spielt, bleibt noch vieles zu tun. Das Dauergekloppe wird nach einer Weile nämlich zu eintönig: Es fehlen interessante Quests, spannende Bosse, ein motivierender roter Faden oder Zufalls-Ereignisse, die den Spieler von den Monster-Massen weglocken. Hier wollen und müssen die Entwickler noch kräftig nachlegen.

So gelangt man in die Alpha

Wer die Alpha von *Grim Dawn* spielen will, muss auf www.grimdawn.com eines von zwei Vorbesteller-Paketen kaufen – mit 50 beziehungsweise 85 Dollar fallen die Vorab-Zugänge (spielbar über Steam) aber sehr teuer aus. Wer sich gedulden kann und lieber auf das fertige, DRM-freie Spiel warten will, der kann *Grim Dawn* aber auch ohne Alpha- und Beta-Zugang vorbestellen – dann kostet das Hack & Slay gerade mal 18 Euro. ❑

„Macht schon ordentlich Spaß, hat aber noch sehr viel Luft nach oben." *Felix Schütz*



Auf die Alpha-Version von *Grim Dawn* habe ich mich lange gefreut. Und sie hat mir Spaß gemacht: Das düstere Setting, der stimmige Soundtrack, die wuchtigen Nahkämpfe, so in etwa hatte ich mir das vorgestellt. Natürlich muss sich noch eine ganze Menge tun, viele Features benötigen Feinschliff oder fehlen komplett. Aber so ist das eben mit Alpha-Versionen, da ist eben nicht alles perfekt. Derzeit wirkt *Grim Dawn* tatsächlich wie der düstere kleine Bruder von *Titan Quest*, mit bewährter Technik, sauberer Spielbarkeit und ein paar netten, aber eben noch nicht ganz umgesetzten Ideen. Das wird wohl kaum ausreichen, um das Genre umzukrempeln – aber ein spaßiges Hack & Slay dürfte in jedem Fall dabei rausspringen.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Crate Entertainment
PUBLISHER: Crate Entertainment
TERMIN: 2013 (wir rechnen eher mit 2014 ...)

EINDRUCK **GUT**

Might & Magic X: Legacy

NOSTALGIE!

Spielen Sie sich schon mal mit den Vorgängern warm.

Sie haben noch nie zuvor *Might & Magic* gespielt, Ihre alten Versionen verlegt oder entsorgt? Dann empfehlen wir Ihnen *Might & Magic 6-Pack*. Diese Sammlung enthält die ersten sechs Teile der Rollenspielreihe, fix und fertig für Windows XP, Vista, 7 und 8 konfiguriert.
Anbieter: www.gog.com, Preis: $9,99

Might & Magic X: Legacy im Video:
Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet abfotografieren (benötigt ggf. QR-Reader-App).

Die schlangenartigen Naga gehören zu den typischen Monstern aus *Might & Magic Heroes 6* und treten Ihnen auch im Rollenspiel *Might & Magic X: Legacy* entgegen.

Von: Stefan Weiß

Zurück zur Rollenspieltugend vergangener Tage: Neu designt und mit viel Charme versehen!

Retro, oldschool, die „gute alte Schule" – für PC-Rollenspieler brechen richtig gute Zeiten an. Kickstarter-Projekte wie *Torment* und *Project Eternity* starten voll durch. Mit *Legend of Grimrock* läutete das finnische Studio Almost Human 2012 die Rückkehr der Dungeon-Rollenspiele im Stile von *Eye of the Beholder*, *Dungeon Master* und Co. ein – mit Erfolg. Da wünscht man sich doch auch andere Klassiker wieder zurück, wie etwa *Might & Magic*. Ubisoft hat diesen Wunsch erhört.

Studiobesuch bei Limbic

„Wir möchten ein klassisches RPG machen, das wir selber gerne spielen", verkündet uns Stephan Winter, Geschäftsführer des hessischen Entwicklerstudios Limbic Entertainment. Mit einem kleinen, ambitionierten Team werkelt das Studio daran, Flair und Spielerfahrung der über 27-jährigen Rollenspielreihe *Might & Magic* im zehnten Teil *Legacy* umzusetzen.

In einer spielbaren PC-Fassung durften wir uns selber mit einer vierköpfigen Heldengruppe in erste Abenteuer stürzen, um ganz klassisch – Schritt für Schritt – schummrig beleuchtete Höhlen und Verliese zu erkunden: Hinter einer Biegung nehmen wir einen gruseligen Schatten (hübsch in Echtzeit berechnet) wahr. Die oben am Bildschirmrand platzierte Gefahren-Anzeige wechselt, wie für die Serie typisch, von Grün auf Rot. Noch ein Schritt weiter und wir befinden uns im Kampf, der rundenbasiert stattfindet. Schön, so können wir uns für jeden unserer vier Charaktere in aller Ruhe überlegen, welche Aktion wir auswählen. Nahkampf- oder Fernkampfangriff, einen Zauberspruch wirken oder einen Trank einnehmen. In der Aktionsleiste am unteren Bildschirmrand wird für jede Figur angezeigt, welche Aktion gerade verfügbar ist. Aus einem gemeinsamen Gruppeninventar lassen sich jederzeit passende Ausrüstungsgegenstände in die Leiste ziehen, um sie bei



▲ Dwarf Defender: Die Rolle des klassischen Tanks übernimmt der Zwergenkrieger. Dicke Rüstungen, Schilde und Einhandwaffen sind seine Spezialität.

◀ Freemage: Ob heilen, stärken oder Schaden austeilen, die magiekundige Klasse ist versiert in allen Zauberschulen. Dafür darf sie nur leichte Rüstung tragen.

◀ Orc Barbarian: Genau der Richtige, wenn es darum geht, an vorderster Front zu stehen und mächtig viel Schaden auszuteilen. Neben seinen Waffen setzt er auch Magie ein.

▶ Ranger: Die zweite Schadensklasse, die wir spielen durften, ist auf Fernkampf spezialisiert. Als Elf greift diese Klasse auch auf Erd- und Luftmagie zurück.



▲ *Legacy* spielt im südwestlichen Teil von Ashan, der Welt des Strategiespiels *Might & Magic Heroes 6*.

▶ Einer der Hauptschauplätze im Spiel ist das hier gezeigte Karthal. Ihre Gruppe deckt dort im Verlauf der Story etliche Intrigen auf.

MITGESTALTUNG ERWÜNSCHT!

Die Entwickler von *Might & Magic X: Legacy* laden Spieler ein, an der Entstehung des fertigen Spiels aktiv mitzuwirken, sogar an einem eigenen Dungeon.

Kickstarter-Teams geben ihren Spendern schon früh Zugang zum Spiel, um das Produkt kundengerecht zu entwickeln. Limbic Entertainment geht einen ähnlichen Weg. Schon seit der ersten Entstehungsphase von *Legacy* geben die Entwickler Fans der *Might & Magic*-Reihe aus aller Welt Einblicke und werten das Feedback aus. Seit dem 06. Juni 2013 ist nun die offene Entwicklungsphase gestartet. Interessierte Spieler müssen sich dafür auf der *Might & Magic*-Webseite anmelden und dürfen dann per Kommentar- und Abstimmungssystem am Projektfortschritt mitwirken. Unter anderem soll dabei am Ende ein von Fans designter Dungeon in *Legacy* enthalten sein. Info: https://mightandmagicx-legacy.ubi.com/opendev/blog



Bedarf per Druck auf die entsprechende Zifferntaste anzuwenden.

Alt trifft neu: Design & Spielgefühl
Das klassische Bewegungs- und Kampfsystem in *Legacy* kommt den jüngsten RPG-Fans sicher etwas fremdartig vor. Doch es ist genau das, was in ein *Might & Magic*-Spiel der alten Schule reingehört und das auch nach über 20 Jahren richtig viel Spaß macht. Was uns schon nach wenigen Spielminuten auffällt, ist die Liebe zum Detail, die das Team von Limbic Entertainment an den Tag legt. So darf man sich beispielsweise mit einem richtigen Charakterbogen beschäftigen, in dem alle rollenspielrelevanten Fertigkeiten und Talente einsehbar sind. Hier findet kein bis auf wenige Attribute zusammengekürztes Rollenspiel statt, wie es heutzutage nur allzu oft üblich ist.

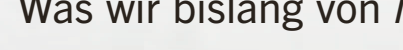
Das Magiesystem enthält eine Vielzahl an Zaubersprüchen und stützt sich auf sieben Magieschulen. Im fertigen Spiel dürfen Sie Ihre Gruppe aus zwölf Charakterklassen zusammenstellen. Vier davon durften wir uns ansehen (siehe Beschreibung auf der gegenüberliegenden Seite).

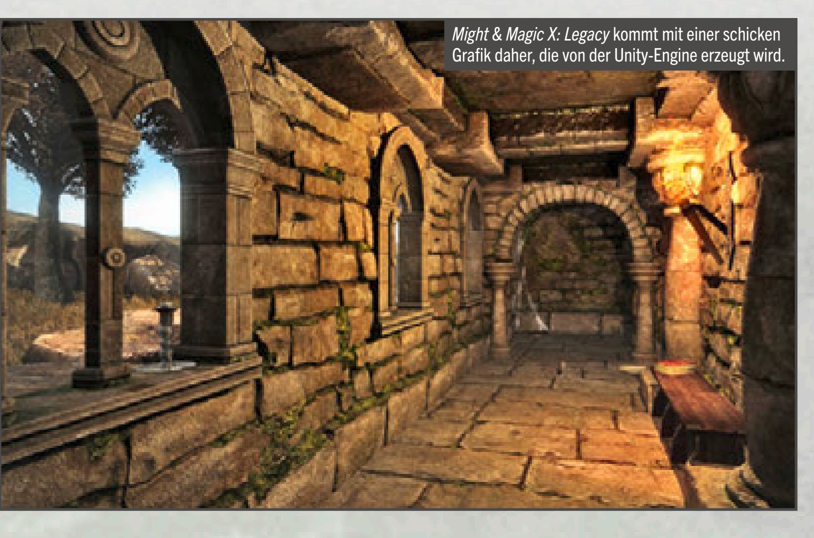
Das erklärte Ziel der Entwickler lautet, die besten Features der Retro-Serie im neuen *Might & Magic* einzubauen. Und doch fanden auch nützliche, moderne Elemente den Weg ins Spiel, darunter ein automatischer Gegenstandsvergleich. Wenn man sich eine Waffe oder einen Ausrüstungsgegenstand im Inventar anschaut, zeigen farbige Zahlen, ob der Gegenstand besser oder schlechter als der derzeit angelegte ist – prima.

Am meisten beeindruckt uns jedoch die Art und Weise, wie Limbic das Feedback von *Might & Magic*-Fans für die weitere Entwicklung des Projektes nutzt. Näheres dazu verrät der Kasten oben.

Stimmige Spielwelt
Was wir bislang von *Might & Magic X: Legacy* gesehen haben, stimmt uns zuversichtlich, dass uns da ein sorgfältig designtes Rollenspiel mit ordentlichem Umfang und reichlich Tiefgang erwartet.

Technisch setzt Limbic auf die Unity-Engine, die inzwischen von vielen Indie- und Kickstarter-Teams geschätzt wird. Da es sich bei *Legacy* um ein eher kleineres Publisher-Projekt handelt, dürfen wir keine Vollvertonung erwarten. Dafür legt man umso mehr Wert auf viel Authentizität der Spielwelt. Sprich, jeder Zauberspruch, jedes Monster, jeder NPC-Name muss ins aktuelle *Might & Magic*-Universum in der Welt von Ashan passen. Dabei greift das Team auf das umfangreiche Repertoire der Strategiereihe *Heroes of Might & Magic* zurück. ❑




Might & Magic X: Legacy kommt mit einer schicken Grafik daher, die von der Unity-Engine erzeugt wird.

„Monsterhatz und Weltenbummelei wie in alten Zeiten, so ist's recht!"


Stefan Weiß

Schon im ersten Gespräch mit den Entwicklern wurde mir klar, dass Limbic an einem feinen Projekt für Liebhaber klassischer Rollenspiele arbeitet. Mit Begeisterung erinnern wir uns beim Plaudern über *Legacy* an das Spielgefühl in *Lands of Lore*, *Dungeon Master*, *Eye of the Beholder* und natürlich in der *Might & Magic*-Reihe. Schön, dass Publisher Ubisoft dem Entwicklerteam den nötigen Freiraum lässt, um *Legacy* so zu verwirklichen, wie es der eigenen Vision entspricht. Die offene Entwicklungsphase, die es Fans ermöglicht, aktiv an der Entstehung von *Legacy* mitzuwirken, ist eine tolle Idee. Ich stelle es mir da nur unwahrscheinlich schwer vor, bei kontroversen Meinungen den passenden Konsens zu finden.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Limbic Entertainment
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Über 6.000 Bewohner haben sich im Jahr 1450 in unserem Venedig niedergelassen. Das Icon rechts symbolisiert, dass hier Bauholz angeboten wird.

Die Minimap zeigt das Spielgebiet, das sich über das komplette Mittelmeer erstreckt. Die weißen Punkte stehen für bereits erschlossene Filialen. Per Mausrad wechseln Sie von der Stadtansicht zurück in die übersichtliche Seekarten-Ansicht.

Rialto-Brücke, Markusplatz, Glockenturm, Dogenpalast – ah, Venedig! Die Lagunenstadt verändert sich im Lauf der Jahrzehnte. An den Fassaden können Sie die Ausbaustufe ablesen.

Ein Klick auf eines unserer Handelsschiffe (hier „Sternenstaub") offenbart Details wie Geschwindigkeit, Besatzung, Kampfstärke, Größe des Lagerraums und natürlich die mitgeführten Waren.

Rise of Venice

Von: Petra Fröhlich

Canal Grande statt Karibik: Die Schöpfer von *Port Royale* basteln an einer neuen Handelssimulation.

Das, was Anfang Juni buchstäblich über Passau, Rosenheim und Dresden hereingebrochen ist, gehört in Venedig seit Jahrhunderten zum Alltag: Statt Straßen gibt es Kanäle und anstelle von Auto oder Bussen bewegt man sich an Bord von Booten und Schiffen vorwärts. Die berühmte Lagunenstadt ist Namensgeber für *Rise of Venice* – eine komplexe Wirtschaftssimulation, die sich an Fans von *Port Royale*, *Die Gilde*, *Hanse* & Co. richtet. Für die Qualität des Spiels bürgt das Team von Gaming Minds, das in Gütersloh ansässig ist und zu Kalypso gehört. Spieldesigner Daniel Dumont war unter anderem verantwortlich für Spiele wie *Patrizier 4* und *Port Royale 3* und hat uns bei einem Besuch in der PC-Games-Redaktion eine erste Version von *Rise of Venice* präsentiert, das im Herbst erscheinen soll.

Griechischer Wein

Als venezianischer Kaufmann machen Sie das komplette Mittelmeer des 15. Jahrhunderts unsicher, immer ein Ziel vor Augen: den Einzug in den Dogenpalast. Dreh- und Angelpunkt von *Rise of Venice* ist eine stufenlos zoombare und detaillierte 3D-Karte, die sich von der Adria bis zum Schwarzen Meer und bis nach Nordafrika erstreckt. Sobald Ihre Bewerbung für eine Handelslizenz angenommen wurde, können Sie mit Konstantinopel, Rom oder Tripolis handeln und dort Filialen eröffnen. Zwischen den Küsten und Inseln sieht man alsbald Schiffchen hin und her flitzen, die venezianisches Glas, griechischen Wein,



Wer sich auf Sizilien niederlässt, kann Wein exportieren, muss aber immer den köchelnden Ätna im Auge behalten.


Schiffeversenken à la Rise of Venice: Die Seeschlachten laufen auf Wunsch vollautomatisch ab.

„Die Seekarte ist die wichtigste Verbesserung"


Daniel Dumont ist der Spieldesigner von Rise of Venice

PC Games: Was ist aus deiner Sicht die wichtigste Verbesserung gegenüber *Port Royale 3*?
Dumont: „Das ist für mich die Seekarte. Optisch ist die neue Karte viel dynamischer und detaillierter. Viele Spielinformationen, etwa Ereignisse in einer Stadt wie die Seuche, wurden direkt in die Landschaftsdarstellung integriert, das macht die Karte intuitiver und atmosphärischer. Spielerisch bietet die neue Karte den Vorteil, dass der User im Spielfluss nicht mehr unterbrochen wird, wenn er in der Stadt beispielsweise Gebäude errichten möchte. Auch wenn das Laden der Stadtansicht in *Port Royale 3* flott vonstatten ging, war es irgendwann einfach nervig."

PC Games: *Rise of Venice* spielt natürlich am Mittelmeer. Was reizt dich als Designer an diesem Setting – im Vergleich zur Karibik oder zu Nordeuropa?
Dumont: „Ich persönlich habe zum Mittelmeerraum einen größeren Bezug als zur Karibik oder zu Nordeuropa. Der Mittelmeerraum ist bei mir durch Familie, Urlaub, Nachrichten und Geschichtswissen wesentlich präsenter. Wenn man sich dann die Landkarten anschaut und überlegt, welche Inselchen, Berge, Vulkane, Seen und so weiter ins Spiel übernommen werden sollen, ist das schon ein anderes Gefühl als beispielsweise an einer Fantasiekarte zu arbeiten. Ich denke mal, dass auch bei den meisten Spielern der Mittelmeerraum in der alltäglichen Präsenz am höchsten liegt. Das sollte ja auch einiges an Reiz ausmachen."

PC Games: Denkt man an Venedig, denkt man an Gondeln – warum haben die Boote keine Funktion in *Rise of Venice*?
Dumont: „Natürlich gehören zu Venedig Gondeln und diese werden auch in Venedig angezeigt und animiert, allerdings ohne große spielerische Auswirkung. Es wird aber so sein, dass die Anzahl der Gondeln an die aktuelle Situation der Stadt angepasst ist. Da es aber in *Rise of Venice* eher um das Zusammenspiel vieler Städte geht, wäre eine größere Bedeutung von Gondeln einfach zu viel Mikromanagement."

spanische Früchte, orientalische Seidenstoffe, sizilianische Oliven und andere begehrte Waren transportieren. Die Preise für diese Produkte werden durch Angebot und Nachfrage laufend berechnet.

Ätna bricht aus

Wichtiger Unterschied zu *Anno 1404* & Co.: *Rise of Venice* ist kein Aufbauspiel, sondern eine waschechte Handelssimulation. Zwar verändert sich Ihr ganz persönliches Venedig mit der Zeit auch optisch, was sich zum Beispiel an den Fassaden der prächtigen Paläste ablesen lässt. Doch im Vordergrund steht der möglichst profitable Ein- und Weiterverkauf von Waren. Dazu braucht es neben kaufmännischem Geschick eine Flotte an mächtigen Segelschiffen, für die Sie sich Handelsrouten zusammenklicken. Neben einer möglichst fähigen Besatzung und ausreichend Proviant sollten Sie die Bewaffnung in Form von Kanonen nicht vernachlässigen. Denn die Schiffs-Konvois werden gerne von Piraten oder missgünstigen Mitstreitern attackiert. Die Seeschlachten können Sie in einer Art Minigame auf Wunsch auch selbst steuern.

Ein Arzt! Wir brauchen einen Arzt!

Neben dem Handel spielen Diplomatie und der Familienstammbaum eine wichtige Rolle: Denn ein zehnköpfiger Stadtrat entscheidet darüber, ob Ihren Anliegen stattgegeben wird oder auch nicht. Manch politische Entscheidung lässt sich mit Gefälligkeiten, Geschenken, Sabotage, Bestechung oder kluger Familienplanung der eigenen Dynastie erheblich beschleunigen. Wer per Heirat einen jungen Mediziner in die Verwandtschaft holt, wird künftig Seuchen erheblich schneller in den Griff bekommen. Diese Seuchen gehören gemeinsam mit Feuersbrünsten oder Erdbeben zu jenen Schicksalsschlägen, die regelmäßig Ihre Städte heimsuchen: In Sizilien ist zum Beispiel jederzeit mit einem hübsch animierten Ausbruch des Ätna zu rechnen.

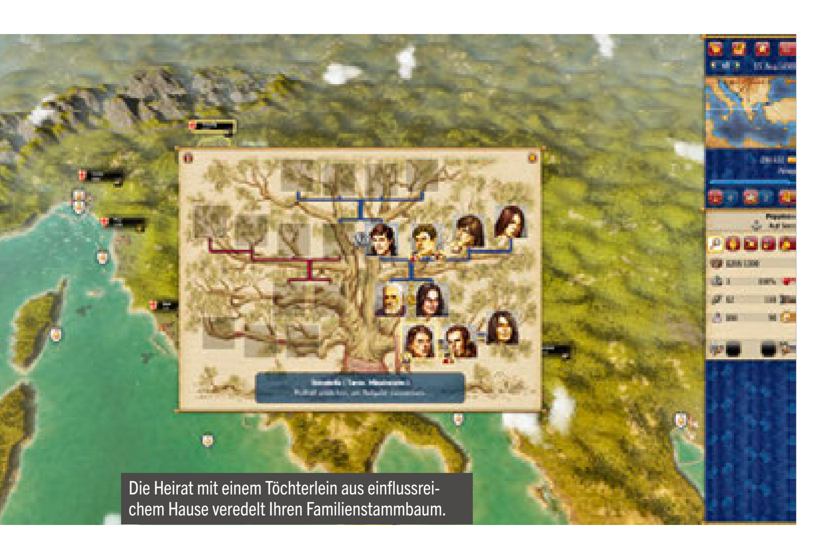
Gute Karten

Daniel Dumont weiß um die anspruchsvollen Fans von *Port Royale* – deren Motto: Je mehr Tiefgang, desto besser. Doch gleichzeitig will das Team auch neue Spieler erreichen. Deshalb ist *Rise of Venice* an vielen Stellen deutlich zugänglicher gestaltet: Die Kampagne erläutert behutsam die wichtigsten Funktionen und überall gibt es Buttons, die das gerade eingeblendete Menü erklären. Viele Infos lassen sich anhand der Seekarte abrufen, ohne erst in die jeweilige Stadt reinzoomen zu müssen: Einfach auf die Stadt klicken und schon öffnet sich ein Menü mit direktem Zugriff auf Kontor, Hafenmeister oder Senat.

Wettlauf um den Dogenpalast

Wer mit künstlich ausgebremsten Strategie-Browsergames nichts anfangen kann, aber dennoch Komplexität sucht, dürfte bei *Rise of Venice* genau richtig sein: Das Spieltempo lässt sich auf Tastendruck beschleunigen, Wartezeiten gibt es keine. Im Mehrspielermodus können sich bis zu vier Händler miteinander messen; Spieldauer und -ziele geben Sie natürlich nach Belieben vor. Und wer möchte, kann sein Talent anhand von Online-Ranglisten mit anderen Spielern von *Rise of Venice* vergleichen.

Ach ja, die berühmten venezianischen Gondeln gibt's natürlich auch – die werden aber nur zur Zierde durch den Canal Grande … nun ja … gondeln. ❑


Die Heirat mit einem Töchterlein aus einflussreichem Hause veredelt Ihren Familienstammbaum.

„So wird's was mit dem Aufstieg: Übersichtlich, hübsch, umfangreich!"


Petra Fröhlich

Ich werde nie den Moment vergessen, als ich letztes Jahr am Bahnhof Santa Lucia ausgestiegen bin und zum ersten Mal mitten in Venedig stand: Der Postkarten-Anblick mit all den Palazzi, Gondeln, Brücken und Kanälen war schlicht überwältigend. Der erste Kontakt mit *Rise of Venice* hat zwar nicht ganz so viele Glückshormone ausgeschüttet, doch man sieht dem Spiel schon jetzt an, dass die Entwickler besonders viel Gehirnschmalz in die möglichst einfache Bedienung investieren. Die Seekarte ist zum Beispiel wirklich gelungen; hier besteht allenfalls die Gefahr, dass man alle Aufgaben und Optimierungen ausschließlich in dieser Ansicht erledigt – und sich so am Ende mehr in Google Maps wähnt als in der Renaissance.

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: Kalypso
ENTWICKLER: Gaming Minds
TERMIN: 3. Quartal 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

In den Schattenlanden tritt das Geschwisterpaar Cairon und Calandra gegen eine dunkle Bedrohung an. Klar, dass man dabei auch Untote vermöbelt.

Das Schwarze Auge: Demonicon

Von: Oliver Haake

Demonicon ist nun seit über fünf Jahren in Entwicklung, im Herbst 2013 soll es endlich erscheinen.

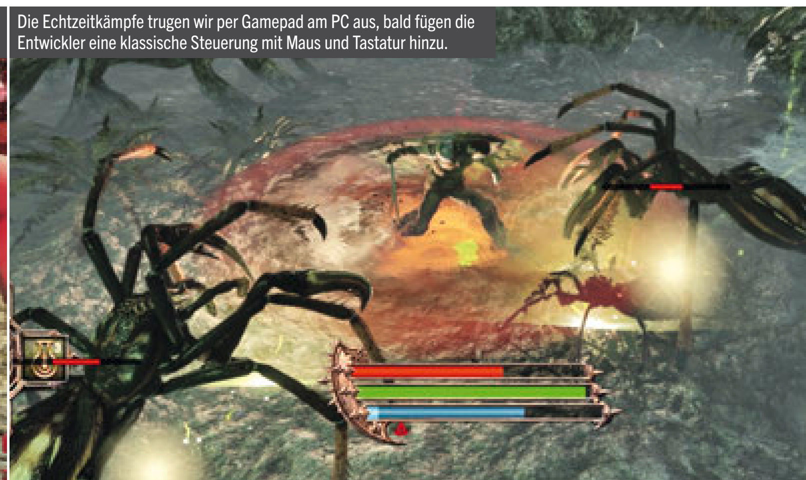
Parallel zur Spielemesse E3 in Los Angeles präsentierte Publisher Kalypso Media die aktuelle Fassung des *DSA*-Rollenspiels *Demonicon*. Sollte das nicht mal ein *Diablo 3*-Killer aus dem Hause The Games Company werden? Richtig, aber diese Firma gibt es seit 2010 nicht mehr und beinahe hätte deren Insolvenz auch *Demonicon* mit in den Abgrund gerissen. Kalypso aber übernahm die Rechte an der Marke, formierte das Designerteam neu und stellte das Spielprinzip um. Statt eines *Diablo*-Klons entwickelte man nun ein Rollenspiel, das sich zwar deutlich actionreicher als etwa *Drakensang* anfühlt, aber trotzdem einen höheren *DSA*-Gehalt als in der Ursprungsversion aufweist.

Kämpfen und quatschen

Die Geschichte in *Demonicon* dreht sich um das Geschwisterpaar Cairon und Calandra, bei dem der Spieler den männlichen Part des Duos übernimmt, während die Schwester als Nichtspieler-Charakter auftritt. Calandra soll heiraten, sie verschwindet aber in einem Dungeon in den Schattenlanden, dem Schauplatz von *Demonicon*. Also macht sich der Bruder auf die Suche nach ihr. Dabei erfährt der Spieler, dass die Geschwister ihr Blut auf keinen Fall miteinander vermischen dürfen, sonst passierten üble Dinge! Natürlich tritt bereits in den ersten Spielminuten genau das Unheil-Szenario ein und die frisch blutvermischten Charaktere entdecken fortan eine neue, magische Seite an sich. Und damit beginnt auch eine recht umfangrei-



In vielen Dialogen müssen Sie schwierige Entscheidungen treffen. Ein Richtig und Falsch gibt es meist nicht, sondern eher moralische Grauzonen.



Die Echtzeitkämpfe trugen wir per Gamepad am PC aus, bald fügen die Entwickler eine klassische Steuerung mit Maus und Tastatur hinzu.

CHARAKTERENTWICKLUNG À LA DAS SCHWARZE AUGE?

Die Charakterentwicklung von *Demonicon* ist weder *DSA* Light noch *DSA* Hardcore – eher ein einsteigerfreundliches Mittelding, das auch *DSA*-Puristen gefallen könnte.

Neue Gegenstände erbeuten und anlegen – das ist ein Weg, um seinen Charakter zu formen. Es gibt aber noch weitere. Auf den ersten beiden Charakterbogenseiten verbessern Sie acht Attribute, an die je zwei Sekundärfähigkeiten gekoppelt sind. Dazu lassen sich physische und magische Attacken über Abenteuer- und Gabenpunkte steigern.



Die acht Attribute und 16 Sekundärfähigkeiten steigern Sie über erspielte Abenteuerpunkte.

Magische Fähigkeiten lassen sich steigern, indem Sie Gabenpunkte einsetzen.

che Charakterentwicklung (siehe Kasten oben), denn Blutmagie ist in der Welt von *Das Schwarze Auge* schlicht verpönt!

Aber nicht nur kämpferische Fähigkeiten und Magie sind gefragt, eine scharfe Zunge hilft einem oftmals auch weiter, denn *Demonicon* bietet viel Gesprächsstoff. So kann man den Erzschuft eines Dungeons schon mal dazu überreden, seinem irregeleiteten Glauben an Blutmagie abzuschwören, statt ihn niederzustrecken. Denn selbst vermeintlich heldenhaft richtige Entscheidungen erzeugen meist negative Begleiterscheinungen. In dem beschriebenen Fall tritt das Geschwisterpaar gegen einen Menschenfresser an, der unschuldige Bürger und Bauern aus der nahen Stadt Warunk entführt hat und diese zu verspeisen droht.

Der Menschenfresser glaubt fest daran, dass nicht nur getrunkenes Blut die eigene magische Macht stärkt, sondern auch vertilgtes Menschenfleisch. Das Problem dabei ist nur: Vernichtet man den Bösewicht, sterben auch seine noch lebendigen Gefangenen. Lässt man ihn aber laufen, überleben zwar die Eingekerkerten, der Schuft aber setzt seine Untaten bald an anderer Stelle fort. Hat man den entsprechenden Überredungs-Skill nicht gesteigert, muss man zwischen Pest und Cholera wählen. Lässt man den Schurken überleben, geht das Morden weiter. Tötet man ihn aber, feiert einen der Großteil der Bevölkerung als Held – mit Ausnahme der Familien, deren Mitglieder in Gefangenschaft gerieten und nun tot sind.

Andere Entscheidungen ziehen sogar weitreichende Konsequenzen nach sich. Hilft man etwa den Bewohnern eines Sumpfdorfes und legt einem Hexenmeister das Handwerk, der aufgrund von Versuchen an Menschen für einige Tote in der Siedlung verantwortlich ist, sind die Bewohner glücklich. Allerdings sterben dann weiterhin Menschen durch die Seuche, die der Hexer zu bekämpfen versuchte. Hilft man hingegen dem Hexer, findet er zwar ein Heilmittel, das Dorf stirbt jedoch aus und bestimmte Produkte der Siedlung sind später in Warunk nicht mehr erhältlich.

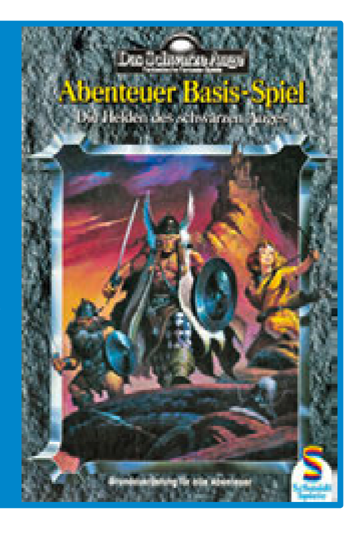
Weder schwarz noch weiß

Überhaupt bietet *Demonicon* eine Welt der moralischen Graustufen und düsteren Farben. High Fantasy und buntes Lichterspiel, wie man es aus *DSA: Drakensang* kennt, findet man hier nicht. *Demonicon* erinnert eher an die *Gothic*-Serie und *The Witcher* – wenngleich die Grafik von *Demonicon* nicht mit der von aktuellen Top-Rollenspielen wie dem dritten *Witcher*-Teil mithalten kann. Der 3D-Engine merkt man an, dass sie bereits einige Jahre auf dem Buckel hat. Auch wenn sich die Entwickler alle Mühe geben, das zu kaschieren.

Dazu wirkten die Levels in der angespielten Welt teils noch etwas detailarm. Der Publisher versprach aber, in diesem Punkt bis zur Veröffentlichung noch Verbesserungen vorzunehmen. Auch bei den Animationen der Charaktere ist noch nicht alles im Lot, was aber wohl auch der frühen Betaversion geschuldet ist, die wir angespielt haben. Die Stadt Warunk dagegen und der von uns besuchte Sumpf gaben einen Eindruck dessen wider, wie das fertige Spiel einmal aussehen könnte: organisch, dreckig und sehr atmosphärisch. Sofern man mit Schlauch-Levels klarkommt, denn eine freie Spielwelt, wie in *Skyrim* oder beim dritten *Witcher*-Teil, gibt es nicht. *Demonicon* führt den Spieler recht zielgenau durch die Schattenlande, auch wenn es hier und da Seitengänge gibt, die sich zu erkunden lohnen. ❑

WAS IST DSA?

Das Schwarze Auge, oder auch kurz *DSA*, ist ein deutsches Fantasy-Rollenspiel, das Mitte der 80er-Jahre des vorherigen Jahrhunderts bei Schmidt Spiele als Pen&Paper-System erstmals erschienen ist. *Das Schwarze Auge* gehört seitdem im deutschsprachigen Raum neben *Dungeons & Dragons* zu den wichtigsten Rollenspielsystemen, auch wenn es beim Rest der Welt eher wenig Beachtung findet. Inzwischen sind mehrere Regelversionen, hunderte von Romanen, Abenteuerbücher, einige Gesellschaftsspiele und auch Computerspiele wie die *Nordland-Trilogie* oder eben das bekannte *Drakensang* erschienen.



„Demonicon ist ein (noch) ungeschliffener Rohdiamant."

Oliver Haake



Die Kämpfe spielen sich schön flüssig, die Dialoge und professionellen Sprecher treiben eine ansprechende Geschichte voran. Die Spielwelt ist wunderbar dreckig, einige Entscheidungen wirken sich langfristig aus. Der angespielten Fassung merkte man ihren Beta-Status jedoch stets an: Nicht lippensynchrone Dialoge, fehlende Animationen, bis Ende Sommer steht dem Entwicklerteam noch viel Arbeit ins Haus. Geht es nach den Plänen von Publisher Kalypso, soll *Demonicon* bereits im Herbst erscheinen. Aber, lieber Publisher: Sollte das Spiel dann noch etwas Zeit für die Politur brauchen, dann gewährt sie bitte! Nach all den Jahren des Wartens kommt es auf ein paar Wochen oder Monate mehr auch nicht mehr an.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Kalypso Media
PUBLISHER: Noumena Studios
TERMIN: Herbst 2013

EINDRUCK **GUT**

Auf dem Rücken eines ausgewachsenen Drachen reisen Sie durch die wunderschöne Welt von *Dragon's Prophet*.

PC-Games-Leser spielen kostenlos unter:
www.pcgames.de/dragon oder
www.dragonspropheteurope.com/pcgames

GRATIS-DVD FÜR SIE!
Der PC-Games-Abo-Auflage liegt das komplette Spiel auf einer Extra-Heft-DVD bei. Diese DVD schicken wir Ihnen gerne kostenlos zu (solange Vorrat reicht – Name und Anschrift nicht vergessen!): dragons.prophet@computec.de

Bild: Infernum Productions AG

Dragon's Prophet

Von: Kristina Pauncheva

Das Online-Rollenspiel verspricht der neue Stern am Free2Play-Himmel zu werden. Was unterscheidet Dragon's Prophet von anderen Vertretern des Genres?

In einem Online-Rollenspiel steuert man normalerweise die eigene Spielfigur, den Charakter, kämpft gegen computer- oder spielergesteuerte Kreaturen und kommt so immer weiter voran. *Dragon's Prophet* unterscheidet sich in dieser Hinsicht etwas von anderen Vertretern des Genres. Im MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) des taiwanischen Entwicklers Runewaker stehen jedem Charakter mehrere Drachen zur Seite. Erst die Symbiose zwischen der Spielfigur und deren Begleitern macht die Vielfalt aus, die *Dragon's Prophet* auszeichnet.

Der erfolgreiche Vorgänger
Mit *Runes of Magic* hatte Runewaker bereits 2009 einen Free2Play-Hit gelandet. *Dragon's Prophet* hat definitiv das Zeug dazu, in die Fußstapfen des beliebten Online-Rollenspiels zu treten. Im Vergleich zu *Runes of Magic* ist das asiatische Flair, welches nicht jedem Spieler in Europa zusagt, nicht mehr so präsent. Bei der Charaktergestaltung hat man die Wahl zwischen mehreren Optionen, die sich zum Teil grundlegend voneinander unterscheiden. Auch die Spielwelt Auratia zeichnet sich nicht nur durch fantastische Landschaften, sondern auch durch europäisch anmutende Siedlungen im mittelalterlichen Stil aus.

Vielfalt durch Kombination
Bei der Charaktererstellung ist man erst einmal verwundert, denn es gibt nur vier Klassen. Der Waffenmeister ist ein schwer gepanzerter Nahkämpfer, der Zauberer und der Waldläufer dagegen fügen ihren Gegnern Schaden auf Entfernung zu. Das Orakel ist die Multitalent-Klasse des Spiels: Es kann nicht nur Schaden anrichten, sondern auch heilen. Bis hierhin nichts Ungewöhnliches, denn eine solche Klassenkonstellation findet man in den meisten Online-Rollenspielen. Allerdings erwartet Sie im Spiel ein komplexer Talentplaner, mit dem Sie Ihren Charakter individuell ausbilden und anpassen können. Außerdem besteht ein erheblicher Unterschied zu anderen Online-Rollenspielen: In Auratia kommt es auf die Kombination von Charakter und Drachen an. Sie können jeden einzelnen im Spiel implementierten Drachen zähmen und anschließend mit ihm in den Kampf ziehen. Dadurch kann auch ein Waffenmeister zum Schadensausteiler mutieren, während ein Zauberer mit einem defensiv ausgerichteten Drachen als Tank fungiert.

Talentierte Drachen
Im Spiel sind bereits in der Betaphase über 300 Drachenarten implementiert, weitere sollen folgen. Wenn Sie eine der fantastischen Kreaturen gezähmt haben, unterstützt diese Sie mit ihren Fertigkeiten. Dabei handelt es sich zum einen um Angriffe und defensive Zauber, die Ihnen im Kampf helfen. Zum anderen beherrschen Drachen aber auch die Fähigkeit, Rohstoffe zu sammeln oder zu fliegen.


Beim actionbasierten Kampfsystem von *Dragon's Prophet* muss der Spieler auf Abstand gehen, um Schaden zu vermeiden, und selbst genau zielen, um zu treffen.


Mehr als 300 verschiedene Drachenarten bevölkern die Welt Auratia. Alle haben unterschiedliche Fähigkeiten, manche von ihnen können beispielsweise fliegen.


Beim Handwerk in *Dragon's Prophet* bestimmt die Qualität der Zutaten, welches Endprodukt Sie erhalten – eine Neuerung in diesem Bereich.

Ersteres ist für Sie beim Handwerk nützlich, Letzteres spart Ihnen Zeit bei den Reisen durch Auratia.

Ein hilfreicher Begleiter

Jeder Drache besitzt Fähigkeiten, die ihn von anderen Kreaturen seiner Art unterscheiden. Es kann also sein, dass Sie zweimal den gleichen Begleiter zähmen und dieser jeweils unterschiedliche Tricks auf Lager hat. Wenn Sie ein Exemplar erwischt haben, das zu wenig (oder die falschen Fähigkeiten) beherrscht, schicken Sie dieses mit einem anderen Ihrer Begleiter los, um von ihm zu lernen. Der Vorteil: So können Sie sich über die Zeit Ihre optimale Begleiterkonstellation zusammenstellen. Diese Vielfalt ist nicht nur im Solospiel von Vorteil. Auch wenn Sie mit einer Gruppe unterwegs sind, zählen die Fähigkeiten Ihres Begleiters.

Vielseitiges Gruppenspiel

Die Fähigkeiten der eigenen Drachen ergänzen die des Charakters und machen ihn vielseitiger: Man könnte annehmen, in *Dragon's Prophet* brauche man gar keine Gruppe. Doch weit gefehlt. Wie es sich für ein Online-Rollenspiel gehört, nimmt auch hier die Zusammenarbeit mit anderen einen wichtigen Platz ein. In mehreren Dungeons kämpfen Sie in einer Gruppe gegen computergesteuerte Monster, im PvP (Player-versus-Player) geht es im Gefecht gegen andere Spieler heiß her. Wer lieber friedlichen Aktivitäten nachgeht, kann sich mit anderen zu einer Gilde zusammenschließen und etwa die Gildenburg ausbauen. Das Besondere bei *Dragon's Prophet*: All das geschieht serverübergreifend. Dadurch soll das Problem leerer Realms von Anfang an ausgeschlossen werden.

Actionbasiertes Kampfsystem

Durch die zahlreichen Möglichkeiten der Gruppenzusammenstellung dank Talenten und Drachenfähigkeiten steigt der Schwierigkeitsgrad im Spiel. Noch etwas herausfordernder wird es durch das actionbasierte Kampfsystem. Anders als in vielen anderen MMORPGs drücken Sie nicht nur wahllos irgendwelche Tasten, sondern müssen den Gegner genau anvisieren, um ihn zu treffen. Da Sie aber nicht die Möglichkeit haben, auszuweichen, müssen Sie zudem immer für genügend Abstand zum Widersacher sorgen. Im Idealfall nutzen Sie schnell verschiedene Abfolgen von Charakter- und Drachenfähigkeiten. Es wird also garantiert nicht langweilig im Kampf.

Friedliche Beschäftigungen

Natürlich geht es in *Dragon's Prophet* nicht nur um Kämpfe und Auseinandersetzungen. Sie können nebenbei die handwerkliche Fertigkeit Ihres Charakters steigen, indem Sie Rohstoffe sammeln (oder Ihren Drachen auf die Suche schicken) und die Materialien anschließend miteinander verbinden. Was dabei rauskommt, hängt von der Qualität Ihrer Zutaten ab. Es handelt sich also nicht um das stumpfe Herstellen von Gegenständen, sondern vor allem darum, Materialien schlau miteinander zu kombinieren.

Eine andere Möglichkeit der friedlichen Beschäftigung bietet Ihnen das sogenannte Housing: Sie verschönern dabei Ihr virtuelles Heim oder, wie bereits erwähnt, die Gildenburg. Verschiedene Gegenstände zur optischen Anpassung können Sie unter anderem im Item-Shop des Spiels kaufen.

Der Item-Shop

Wie die meisten Free2Play-Games finanziert sich *Dragon's Prophet*- über einen Ingame-Shop, in dem man Spielgegenstände für echtes Geld kaufen kann. Doch keine Angst, Sie müssen nichts kaufen. Bei den Items handelt es sich um kosmetische Verschönerungen oder kleine Extras, die Ihnen Zeit ersparen. Der Berliner Publisher Infernum Productions betont, dass man sich im Item-Shop keinen signifikanten Vorteil (etwa neue Fähigkeiten) erkaufen kann. So bleibt das Spiel garantiert fair und jeder hat die gleichen Chancen. ❑

Verspielte Welt: Das Spieluniversum ist mit viel Liebe zum Detail konzipiert worden, wie man unter anderem an den zahlreichen Fantasy-Wesen erkennt.




„Ein vielversprechendes Konzept!" *Kristina Pauncheva*

Dragon's Prophet verbindet altbekannte Online-Rollenspiel-Elemente (Gruppenspiel, Open-PvP, Housing) mit verschiedenen Neuerungen (Cross-Server, Fokus auf Symbiose von Charakter und Begleiter bei jeder Klasse) und hebt sich dadurch von der Masse an ähnlichen Spielen ab. Dank hübscher Grafik, liebevoll gestalteter Welt und Free2Play-Modell wird das Spiel noch interessanter. Was an *Dragon's Prophet* besonders positiv auffällt, ist das actionbasierte Kampfsystem. Dadurch kommt keine Langeweile auf, denn im Gegensatz zu so manchen anderen MMORPGs hämmert man nicht einfach nur wild auf der Tastatur herum.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Runewaker
PUBLISHER: Infernum Productions AG
TERMIN: 14.06.2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

TEST

07/13

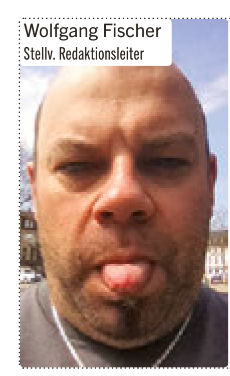
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Möchte am liebsten sofort wieder nach Venedig:
Dank *Rise of Venice* (Vorschau auf Seite 62) kamen Urlaubs-Erinnerungen auf.
War hin und weg:
Vom E3-Trailer von *Star Wars: Battlefront*. Dauert nur 30 Sekunden und zeigt kaum mehr als Schneegestöber und einen AT-AT-Fuß, aber das genügt für Euphorie.
Freut sich schon:
Auf Redaktions-Deathmatches mit *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* („Ich spiel die Sonnenblume!!!")

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



Hat auf der E3:
Endlich seine Skepsis gegenüber *Watch Dogs* abgelegt. Das Teil wird richtig gut!
Ärgert sich:
Dass Ubisoft das äußerst vielversprechende Tom-Clancy-Online-RPG *The Division* nur auf den neuen Konsolen veröffentlichen will.
Freut sich unglaublich:
Auf *Shadowrun Returns* und überlegt jetzt schon, wie er den Kollegen Schütz dazu bewegen könnte, den Test an ihn abzutreten.

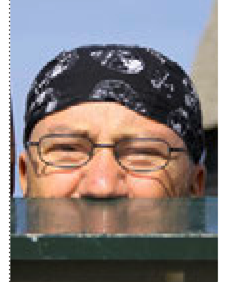
Felix Schütz
Redakteur



Spielte zuletzt:
Dust: An Elysian Tail, *The Last of Us* (PS3), *Marvel Heroes*, *Grim Dawn* (Alpha), *Folk Tale* (Alpha), *Call of Juarez: Gunslinger*, *Fire Emblem: Awakening* (3DS), *Shantae: Risky's Revenge* (DSi), *Kingdom Rush* (Android)
Ist besorgt wegen:
Plants vs. Zombies 2. Kommt jetzt die Free2Play-Abzocke?
Freut sich auf:
Sonys Playstation 4. Bei der Xbox One muss man die Pro-Argumente ja leider (noch) mit der Lupe suchen.



Stefan Weiß
Redakteur



Suchte:
an der holländischen Küste nach Cachedosen und lernte nützliche Vokabeln wie „lekker" und „kibbeling".
Fand:
Muscheln, Sand und Sonnenschein, während Franken unter Wasser stand.
Entdeckte:
Dass es auf dem iPad auch prima Rollenspiele gibt. *Ravensword: Shadowlands* zum Beispiel war genau richtig für den Urlaub.
Entscheidet sich privat:
Für PS4 statt Xbox One.

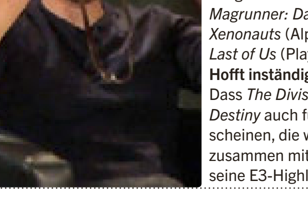
Matti Sandqvist



Hat sich ausführlich mit dem Thema Krieg auseinandergesetzt:
und war deshalb bei den *Total War*-Machern zu Besuch, testete *Company of Heroes 2* und spielte zudem in der Freizeit noch *Wargame: Airland Battle*.
Freut sich auf die neuen Konsolen:
denn die angekündigten Spiele auf der E3 sahen grandios aus!
Sehnt sich nach:
Urlaub. Zum Glück ist es im Juli so weit.

Peter Bathge
Redakteur





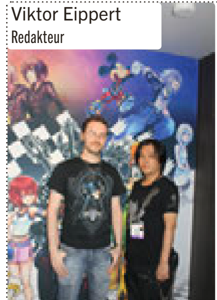
Hatte Spaß:
Beim Dreh seiner eigenen Video-Show über Indie-Spiele. Unbedingt reinschauen: www.pcgames.de/indie
Spielte letzten Monat privat:
Dust: An Elysian Tail, *Wargame: Airland Battle*, *Magrunner: Dark Pulse*, *Xenonauts* (Alpha) und *The Last of Us* (Playstation 3).
Hofft inständig:
Dass *The Division* und *Destiny* auch für den PC erscheinen, die waren nämlich zusammen mit *Watch Dogs* seine E3-Highlights.

Marc Brehme
Redakteur



Schaffte:
es endlich mal wieder auf den „Berch" und erlebte die Erlanger Bergkirchweih zünftig mit Brezn und Bier.
Kürt:
The Witcher 3: Wilde Jagd zu seinem Spiel der Messe und kann es gar nicht mehr erwarten, es endlich selbst spielen zu dürfen.
Bestellt:
die PS4 vor. Angesichts von Onlinezwang, Gebrauchtspiel-Hickhack und Preis hat die Xbox One verloren. Deutlich. Sorry, Microsoft.

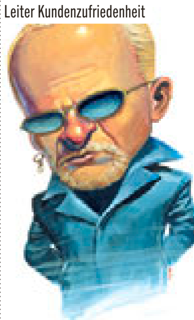
Viktor Eippert
Redakteur



Hat Glück:
Denn seine erste E3 ist direkt eine der spannendsten seit Jahren. Microsoft und Sony liefern sich ein spannendes Duell und viele neue Marken wurden angekündigt. Fein!
Mag sehr:
Das Design der PS4. Klassisch und doch mit einem Hauch Extravaganz.
Muss bald:
Seinen PC aufrüsten ob der grafikhungrigen Spiele, die kommen werden. *Assassin's Creed 4* sieht schon jetzt richtig beeindruckend aus.

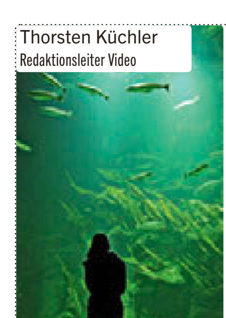


Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Schraubt und schweißt:
Weil sein Jeep nach der ersten Ausfahrt dieses Jahres ins Gelände einen gewissen Materialverlust zu beklagen hatte.
Pflanzt und düngt:
Um Mutter Natur mit all ihrem Grünzeug als lebende Barriere zu seinem Nachbarn auszunutzen.
Bekämpft und bekriegt:
Marodierende Horden kampflustiger, diebischer und extrem aufsässiger Ameisen – die dunkle Seite von Mutter Natur.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter Video



Eine kleine Empfehlung:
In Tönning an der Nordsee gibt es ein wunderschönes, maritimes Museum mit großartigen Aquarien (siehe Bild links) – da kann man einen ganzen Tag lang Spaß haben UND was lernen.
Noch ein Tipp:
Im Hamburger Umland werden Touren angeboten – mit einem Bus aus den 1960er-Jahren. Macht alleine schon wegen der rigorosen Reiseführerin Spaß.
Und wenn's regnet:
Einfach zocken oder lesen!

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

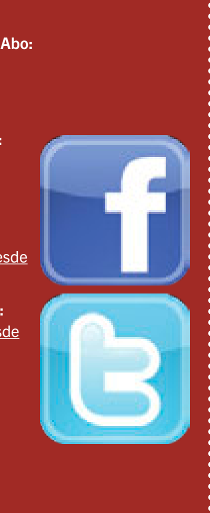
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



TOP-THEMEN

STRATEGIE
COMPANY OF HEROES 2



Durch die THQ-Schließung verspätet, nun endlich fertig: Relic inszeniert ein weiteres Strategie-Spektakel vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Neue Mechaniken, neue Taktiken, neue Engine – aber immer noch das alte Spielgefühl? Unser Test gibt Antworten, Technik-Check und Tuning-Tipps inklusive.

ACTION
DUST: AN ELYSIAN TAIL



Vorbildliche Umsetzung des Konsolen-Geheimtipps: Mit schöner 2D-Grafik, großem Umfang, flüssigen Kämpfen und einer guten Story sichert sich *Dust* mühelos unseren Award.

ROLLENSPIEL
MARVEL HEROES

Diablo meets Comic-Lizenz: Das kostenlose Hack & Slay liefert zwar coole Superhelden und reichlich Action, doch das schlecht umgesetzte Free2Play-System lastet schwer auf der Spielspaßwertung.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0 — STUNDEN 0–10

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 98.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung

USK ab 6 freigegeben

Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe



In einer Mission müssen wir die großen Panzerjäger beschützen, damit sie die Tore einer deutschen Festung zerstören können.

Company of Heroes 2





Von: Matti Sandqvist

Im Sommer tut etwas Abkühlung ganz gut – wie wäre es mit einem strategischen Aufenthalt an der frostigen Ostfront?

Als wir die Erweiterung *Opposing Fronts* zum ersten Teil der *Company of Heroes*-Serie vor beinahe sechs Jahren getestet haben, waren wir zwar eigentlich zufrieden mit dem Add-on, doch blieb ein großer Wunsch unerfüllt: Statt zum wiederholten Male mit einer Truppe GIs oder Briten durch die Normandie zu marschieren, wollten wir viel lieber die eisige Kälte der russischen Tundra am Bildschirm erleben. Nun haben die Macher auf unsere Bitte – und die vieler anderer – gehört und bringen mit dem zweiten Teil der renommierten Reihe die harten Gefechte zwischen der Roten Armee und der Wehrmacht auf unsere heimischen Computer. Was damals ebenfalls ein Störfaktor war, greift heute übrigens nicht mehr: das ausgelutscht wirkende Szenario rund um den Zweiten Weltkrieg. Konnte man sich in den 2000er-Jahren als Hobbystratege kaum vor Titeln wie *Codename: Panzers*, *Commandos* oder *Blitzkrieg* retten, ist das Setting von *Company of Heroes 2* nach einigen Jahren Sendepause von der West- beziehungsweise Ostfront wieder beinahe so frisch wie der Winter in Wladiwostok.

Im Osten nichts Neues

Die Kampagne von *Company of Heroes 2* versetzt uns in die Rolle von Lev Abramovich Isakovich. Der smarte Ex-Leutnant der Roten Armee wird in einem Gulag in Sibirien festgehalten und erzählt seine Kriegserlebnisse sieben Jahre nach der deutschen Kapitulation. In den Rückblenden wird so gut wie keine berühmt-berüchtigte Schlacht an der Ostfront ausgelassen, sowohl Stalingrad, Kursk als auch die Erstürmung Berlins sind mit an Bord. Wie es sich für einen Vorzeigehelden gehört, widersetzt sich Isakovich mehrfach der Menschenleben verachtenden Führung der Sowjets und muss deshalb innerhalb der 14 Missionen die eine oder andere Degradierung und Zwangsversetzung hinnehmen. Die moralischen Fragen, die in der Kampagne auf-



Panzer verfügen über unterschiedliche Trefferzonen. Am dünnsten ist die Panzerung auf der Hinterseite.

Wie im Vorgänger sollte man darauf achten, dass die Fußtruppen stets gut geschützt sind.

THEATRE-OF-WAR-MODUS

Wer lieber mit den deutschen Einheiten spielen möchte, der ist mit diesem Modus voller Herausforderungen richtig beraten.

Bereits *Company of Heroes* wurde zuweilen dafür kritisiert, dass man die Kontrolle über die Wehrmacht nur im Mehrspielermodus übernehmen durfte. Im Nachfolger gibt es zwar auch wieder nur eine Kampagne, die man aufseiten der Sowjets spielt, doch haben die Entwickler uns nun zusätzlich einen speziellen „Herausforderungs-Modus“ spendiert, in der man die Jahre von 1941 bis 1945 nachspielt. Wer jetzt aber eine Art Story oder gar aufwendige Zwischensequenzen erwartet, wird leicht enttäuscht. Der Theatre-of-War-Modus besteht stattdessen nur aus Einzelszenarien, die man je nach Art entweder mit einem Koop-Kameraden oder alleine spielt. Sobald man eine gewisse Anzahl Aufträge erledigt hat, schreitet die Zeit voran und es werden neue Missionen und frische Ausrüstungsteile für die Gefechte verfügbar. Trotz großer Erfolge in den einzelnen Schlachten können Sie übrigens nicht die Geschichtsschreibung verändern. Das stört hier aber kaum, denn die sogenannten Solo-Herausforderungen und Koop-Szenarien gehören zu den besten Missionen im Spiel. So muss man zum Beispiel im Sommer des Jahres 1941 auf der Seite der Sowjets vier Tage mit einem befreundeten General die Stellung gegen die vorrückenden deutschen Panzerdivisionen halten. Hier gilt es, sich sehr gut abzusprechen, denn sonst droht der übermächtige Feind die Linien bereits am ersten Tag zu durchbrechen. Bei den Solo-Herausforderungen müssen Sie – wie der Name bereits andeutet – alleine klarkommen. Es gilt etwa, mit einer Scharfschützeneinheit feindliche Offiziere innerhalb einer gewissen Zeit auszuschalten oder schnellstmöglich Ziele in den ersten Tagen des deutschen Überfalls auf die Sowjetunion zu zerstören. Klassische Halte-die-Stellung-Herausforderungen kommen auch hier vor, aber zum Glück eher selten. Insgesamt spendiert der Theatre-of-War-Modus gut und gerne mehr als 20 Stunden zusätzliche Spielzeit.



Im Theatre-of-War-Modus gibt es drei unterschiedliche Arten von Missionen.


Die Koop-Szenarien finden auf riesigen Karten statt und können eine Weile in Anspruch nehmen.

geworfen werden, kennt man bereits aus diversen Filmen wie etwa *Duell – Enemy at the Gates*. Ob es zum Beispiel „richtig“ ist, das Leben eines einzelnen Soldaten für die Verteidigung des Vaterlandes aufzuopfern, wird im Spiel dann nur knapp und unbefriedigend beantwortet. Außerdem stört der Erzählton zunehmend, der von Anfang bis Ende mit erhobenem Zeigefinger auf die Ungerechtigkeiten in der Sowjetarmee hinweist. Mit großen Überraschungen, geschweige denn emotionalen Momenten kann die Handlung auch nicht dienen, dafür aber mit hochklassigen Zwischensequenzen sowie professionellen (englischen) Sprechern. Für das Echtzeitstrategie-Genre gehört die Story und ihre Präsentation damit insgesamt zu den besseren, reicht aber nicht ganz an die Vorzeige-Inszenierung und -Handlung von Titeln aus dem Hause Blizzard heran.

Auf in die Schlacht!

Company of Heroes 2 punktet vor allem mit einem – bis auf eine Ausnahme – sehr gut durchdachten Missionsdesign. Der Anfang in Stalingrad ist toll inszeniert, überfordert nicht die Anfänger und lehrt auch Serienveteranen neue Taktikoptionen – etwa das Bauen von Feuerstellen, um Truppenverluste durch den Kältetod zu vermeiden. Ab der vierten Mission steigt dann der Schwierigkeitsgrad stetig, wird aber auch auf den letzten Karten nicht unmöglich. Positiv ist auch die Abwechslung in den Levels: Kein Auftrag gleicht dem anderen, es werden immer wieder neue Einheiten eingeführt und auch die detaillierten Landschaften sehen unterschiedlich aus. So müssen wir zum Beispiel im kalten Winter des Jahres 1942 vor Moskau mit einer kleinen Gruppe Scharfschützen die Versorgungslinien der Wehrmacht sabotieren und dabei behutsam mit den wenigen Truppen umgehen, die uns zur Verfügung stehen. In Schlisselburg, östlich von Leningrad, geht es dagegen um eine regelrechte Massenschlacht, in der wir unzählige Soldaten und zahlreiche Panzer einsetzen, um die belagerte Stadt zu befreien. Auch eine Kommando-Mission, die Genrefans seit *Command & Conquer* entweder lieben oder hassen, findet sich in der Kampagne wieder. Zum Glück fällt der Auftrag mit den polnischen Widerstandskämpfern trotz der späten Spielphase eher leicht aus und wird somit nicht zu einem Stolperstein für den einen oder anderen Spieler.

Wo geht’s nach Hollywood?

Die eine negative Ausnahme im Missiondesign hängt mit einem Schwachpunkt von *Company of Heroes 2* zusammen: mit der Weg-

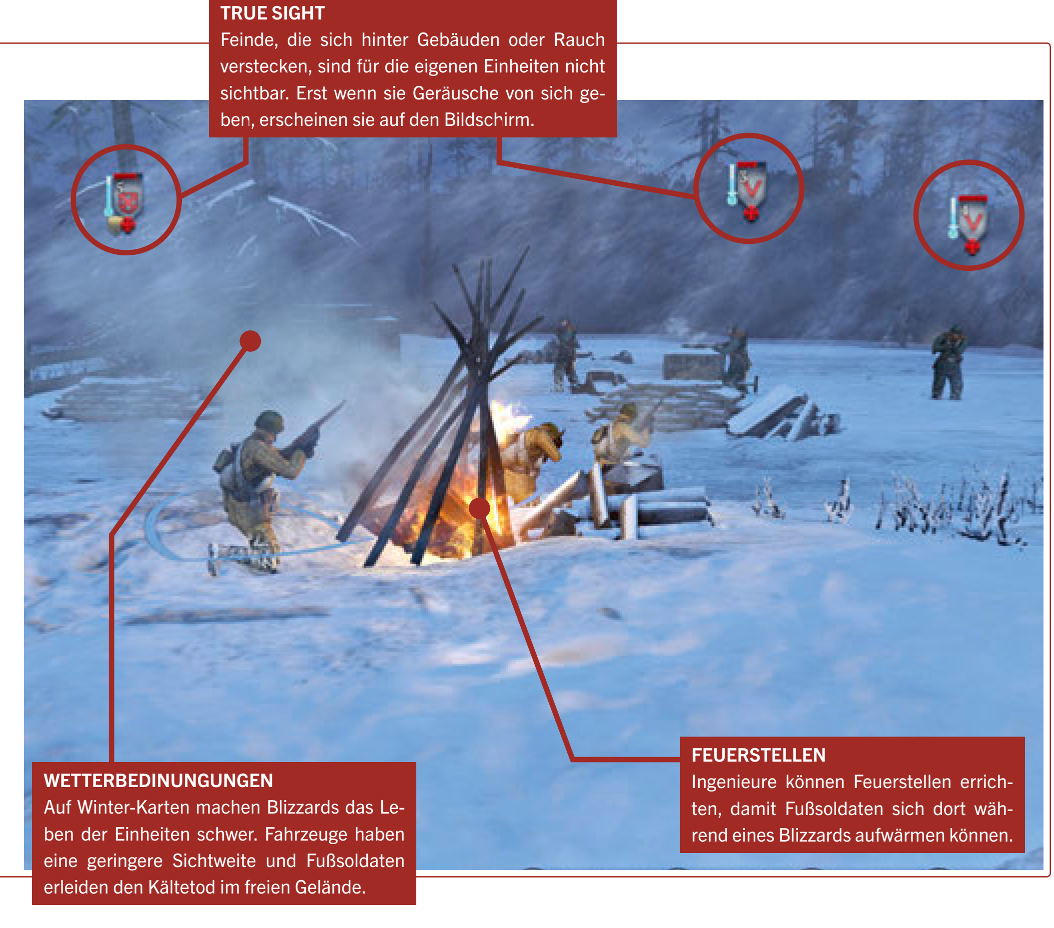

Fußsoldaten schalten in Windeseile mit Panzerfäusten feindliche Fahrzeuge aus.

Damit die Soldaten eine höhere Überlebenschance bei Angriffen haben, sollte man Rauchgranaten anwenden.

DIE NEUERUNGEN

Nicht nur grafisch hat sich im Nachfolger viel getan – auch die Spielmechanik trumpft mit einigen wichtigen Neuerungen auf.

Das vielleicht unauffälligste neue Feature ist im wahrsten Sinne des Wortes die True-Sight-Engine. Das 3D-Sichtlininensystem sorgt dafür, dass Ihre Einheiten nur das sehen, was sie auch in Realität im Blickfeld haben. So verschwinden zum Beispiel feindliche Truppen hinter Häusern oder auch schon, wenn eine starke Explosion ihr Sichtfeld behindert. Sobald die Feinde aber Geräusche von sich geben, zum Beispiel wenn sie ihre Waffen abfeuern, werden sie wieder sichtbar.
Die nächste wichtige Neuerung betrifft das Winterszenario von *Company of Heroes 2*. Nun spielt die Witterung für die Fußsoldaten eine große Rolle, denn während eines Blizzards erleiden die tapferen Männer den Kältetod, falls sie sich nicht in einem Gebäude, in einem Truppentransporter oder an einer Feuerstelle befinden. Derlei Scheiterhaufen können Sie übrigens mit Ingenieuren vor jedem Blizzard überall bauen.



TRUE SIGHT
Feinde, die sich hinter Gebäuden oder Rauch verstecken, sind für die eigenen Einheiten nicht sichtbar. Erst wenn sie Geräusche von sich geben, erscheinen sie auf den Bildschirm.

WETTERBEDINUNGUNGEN
Auf Winter-Karten machen Blizzards das Leben der Einheiten schwer. Fahrzeuge haben eine geringere Sichtweite und Fußsoldaten erleiden den Kältetod im freien Gelände.

FEUERSTELLEN
Ingenieure können Feuerstellen errichten, damit Fußsoldaten sich dort während eines Blizzards aufwärmen können.

findung der Einheiten. Zwar ist es noch nachvollziehbar, dass etwa Tanks oder Panzerabwehrkanonen sich eher träge umdrehen und deshalb des Öfteren in den Gefechten ungewollt draufgehen. Doch was wirklich nervenaufreibend ist, sind die unglaublich dämlichen Wege, die manche Truppen auf der Karte auf sich nehmen. In der angesprochenen Mission müssen wir eine Festung in Polen mit vereinten Kräften erstürmen. Deshalb sollen zuerst alle Einheiten gesammelt werden und dürfen eine bestimmte Zone auf der Karte nicht durchfahren. Gibt man den Soldaten jedoch Befehle über die sonst praktische Minimap, laufen sie schnurstracks und ohne Bedenken durch das verbotene Terrain. Ähnlich benehmen sich auch die Artilleriestücke wie etwa die berühmt berüchtigten Stalin-Orgeln. Die Raketenwerfer-LKWs haben eine immense Reichweite auf der Karte, weshalb man sie zumeist nur über das Symbol rechts oben auf den Bildschirm auswählt und sogleich den Befehl gibt, bestimmte Einheiten anzugreifen. Wehe, wenn man hier nicht darauf achtet, ob die Stalin-Orgel sich bewegen muss. Denn falls doch, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass die Einheit sich auf den Weg zu einer feindlichen Verteidigungslinie macht und somit innerhalb weniger Sekunden explodiert.

Band of Brothers

Bei vielen anderen Echtzeit-Strategiespielen würde man sich nur ein wenig über solche unnötigen Tode der eigenen Einheiten ärgern. In *Company of Heroes 2* geht es wie bereits im Vorgänger zumeist jedoch um Gefechte, in denen eine Handvoll Einheiten aufeinandertreffen und bestimmte Zonen erobern beziehungsweise halten müssen. Daher kann der ungewollte Verlust eines einzigen Panzers oder einer Truppe Soldaten entscheidend sein, vor allem wenn die Einheiten bereits viele Erfahrungspunkte gesammelt haben und obendrein auf einer taktisch wichtigen Position stehen. Es macht – alleine, was die Treffsicherheit angeht – einen riesigen Unterschied, ob Sie eine komplett unerfahrene Gruppe Soldaten einsetzen oder stattdessen Kriegsveteranen. Zusätzlich bekommen die Einheiten mit jedem verdienten Sternchen (maximal können die Einheiten drei Sterne ergattern) neue Micromanagement-Optionen, die ebenfalls eine große Rolle in den Gefechten spielen. So können Sie zum Beispiel leichte Panzer ab dem zweiten Stern von der Crew selbst reparieren lassen und ersparen sich den Einsatz von Ingenieuren oder können mit Panzerjägern Fußsoldaten für einige Sekunden aus weiter Entfernung erkennen und so einen

Deutsche Flak-Panzer sind tödlich gegen Fußsoldaten, haben aber keine Chance gegen Panzer.



Die Zwischensequenzen sind aufwendig gemacht, erreichen aber nicht ganz die Klasse von Titeln wie *Starcraft 2*.

In den späteren Missionen kommt es zu regelrechten Panzenschlachten.

gemeinen Hinterhalt vermeiden. Hilfreich ist auch die Ausrüstung, die Sie von eigenen oder feindlichen gefallenen Einheiten auflesen. Eine sechs Soldaten starke Schock-Infanterie-Truppe, die mit zwei Panzerfäusten ausgestattet ist, ist somit überlegen, wenn es zu einem Duell zwischen ihr und einem schweren und zugleich immens teuren Panzerjäger kommt.

Agieren wie in der Planwirtschaft

Innerhalb der Kampagne zeigt *Company of Heroes 2* zwar, wie wunderschön es dank der neuen Essence-3.0-Grafik-Engine und ihrer DX11-Effekte aussieht und wie viele Taktikoptionen die Einheiten bieten. Doch was die Gegner-KI angeht, haben die Entwickler anscheinend lieber auf gescriptete Ereignisse gesetzt, anstatt uns einen smarten Kontrahenten vorzusetzen. Da aber in den Missionen stets viel zu tun ist und es eigentlich an jeder Ecke zeitgleich brennt, fällt dies nur gelegentlich auf.

Wer auf wirklich taffe Gegner aus ist, darf sich im Theatre-of-War-Modus (mehr dazu im Kasten auf Seite 71) austoben. Hier agiert der Computer als Gegner – je nach Missionsart – deutlich smarter und kann Spieler durch die zeitgleiche Konzentrierung auf mehrere Eroberungspunkte das Leben schwer machen. Zudem achtet die KI darauf, dass sie Ihre Truppen mit den richtigen Einheiten kontert und strategisch wichtige Punkte flott besetzt und erbittert verteidigt.

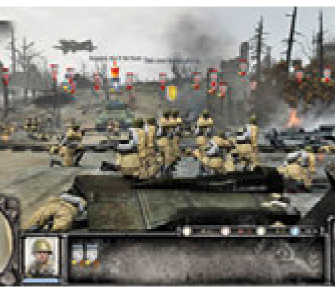
Mehr Spaß im Mehrspielermodus

Wie auch im Vorgänger ist die Kampagne aufwendig inszeniert und trumpft mit abwechslungsreichen Missionen auf, das Herzstück von *Company of Heroes 2* ist aber wieder der Mehrspielermodus. Zum Start liefern die Entwickler insgesamt 13 Karten, die mal für kleinere Gefechte von lediglich zwei Spielern und mal für riesige Schlachten mit bis zu acht Kontrahenten ausgelegt sind. Die Grundregeln der Gefechte sind die selben wie im Vorgänger: Zwei Teams versuchen, möglichst viele Areale auf der Karte zu erobern und zu halten, bis man auf diese Weise eine vorher festgelegte Menge Siegespunkte dem Gegner abgeluchst hat. Das Konzept geht trotz der grundverschiedenen Truppen der Wehrmacht und der Roten Armee gut auf und motiviert für eine lange Zeit. Zudem wird mit den neuen Commandern für Abwechslung gesorgt. Sobald man Erfahrungspunkte auf dem Schlachtfeld verdient hat, darf man wie im Einzelspielermodus sich für einen von drei Kommandanten entscheiden. Diese schalten dann etwa Bomber-Attacken oder Artillerieschläge frei. ❑



Die meisten Einheiten lassen sich aufrüsten. Der sowjetische Truppentransporter erhält zum Beispiel ein Vierlingsmaschinengewehr, kann aber dann keine Soldaten mehr mitnehmen.

Im Mehrspielermodus geht es darum, durch die Kontrolle von Arealen die Siegespunkte des Gegners auf null zu bringen.



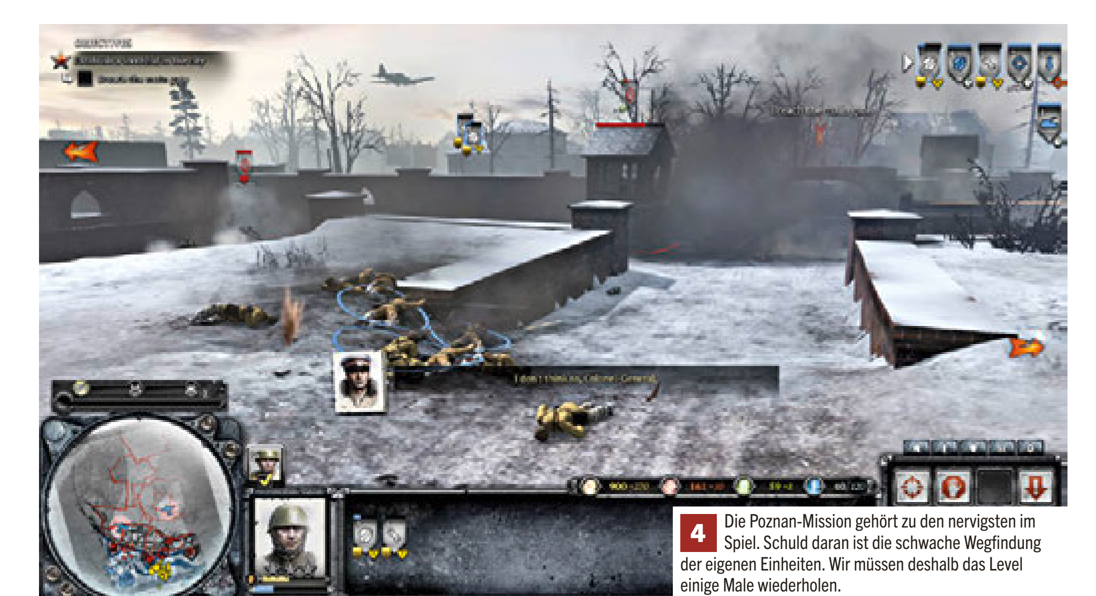
1 In der ersten Mission lässt die Grafik-Engine ihre Muskeln spielen: Überall explodieren Granaten und Hunderte Soldaten stürmen auf den Feind zu – ein gelungener Anfang!



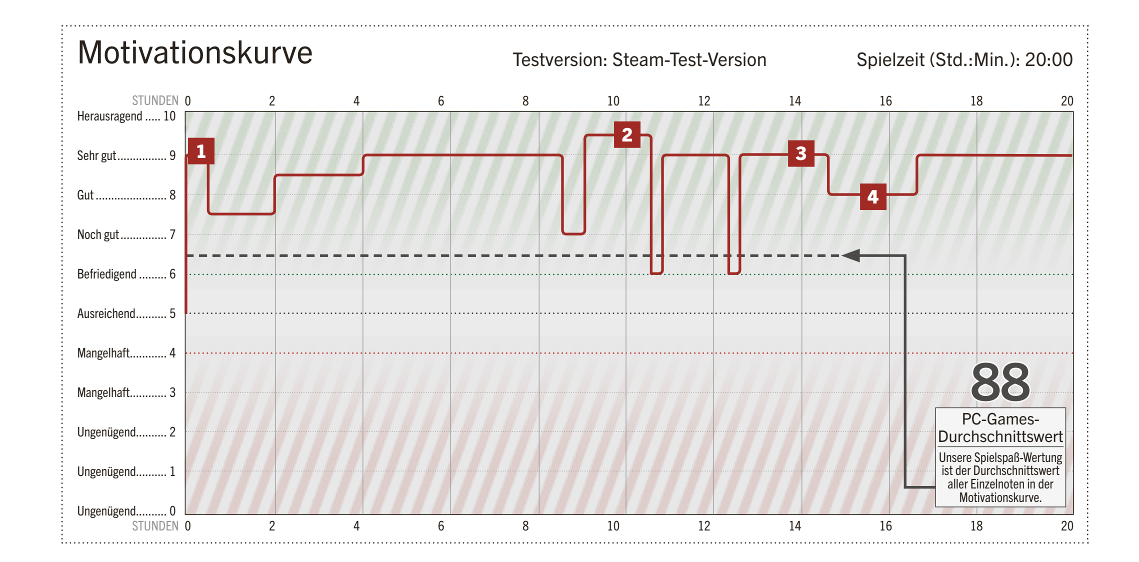
2 Endlich ein Level, in dem wir beinahe alle Fahrzeuge im Spiel bauen können und uns auch ein wenig um unsere Basis kümmern müssen – wurde aber auch Zeit!



3 Die Kommando-Mission mit den polnischen Partisanen fällt atmosphärisch, aber auch unerwartet leicht aus. Wir hatten hier mit einem schlimmeren Schwierigkeitsgrad gerechnet.

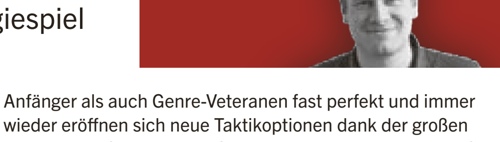


4 Die Poznan-Mission gehört zu den nervigsten im Spiel. Schuld daran ist die schwache Wegfindung der eigenen Einheiten. Wir müssen deshalb das Level einige Male wiederholen.



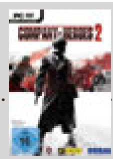
MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*

„Ohne Frage das beste Echtzeit-Strategiespiel über den Zweiten Weltkrieg."



Obwohl mich die Handlung der Kampagne komplett kalt gelassen hat, bin ich trotzdem rundum zufrieden mit Einzelspielermodus von *Company of Heroes 2*. Woran das liegt? Zum einen erwarte ich keine großartige Story in einem Echtzeit-Strategiespiel und zum anderen haben die Entwickler in Sachen Missionsdesign hochkarätige Arbeit geleistet. Kaum ein Level gleicht dem anderen, die Lernkurve ist sowohl für Anfänger als auch Genre-Veteranen fast perfekt und immer wieder eröffnen sich neue Taktikoptionen dank der großen Einheitenvielfalt. Auch die Spielzeit ist ungewöhnlich lang für heutige Spiele: Mit der Kampagne ist man gut und gerne 15 Stunden beschäftigt und der gelungene Theatre-of-War-Modus nimmt nochmals die gleiche Zeit in Anspruch. Nur an der schlechten Wegfindung sollten die Entwickler noch arbeiten.

COMPANY OF HEROES 2



Ca. € 50,-
25. Juni 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Relic Entertainment
Publisher: Sega / Koch Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kontoanbindung an Ihren Steam-Account

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr detaillierte Einheiten, wunderschöne Grafikeffekte und abwechslungsreiche Umgebungen.
Sound: Die englische Sprachausgabe war in der Test-Version gelungen und die dynamische Hintergrundmusik ebenfalls. Zur deutschen Version können wir noch keine Angaben machen.
Steuerung: Normale Maus- und Tastatursteuerung. Die Tastenbelegung lässt sich jedoch nicht ändern.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop- und Mehrspielerschlachten, 13 Maps
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows Vista, 2 GHz Intel Core 2 Duo, 2GB RAM, Geforce 8800 GT oder Radeon HD 2900XT mit 512 MB RAM und 30 GB Festplattenplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 16 Jahren
In Company of Heroes 2 werden blutige Auseinandersetzungen des Zweiten Weltkrieges thematisiert. Zwar ist das Spiel nicht auf Gewalt getrimmt, doch sind die Todesanimationen der kleinen Soldaten häufig mehr als grausam.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Test-Version traf drei Wochen vor dem Erscheinen des Spiels in der Redaktion ein und hatte mit einigen Bugs zu kämpfen. So stürzte das Spiels gelegentlich ab und manche Missionen konnten aufgrund von einmal auftretenden Fehlern nicht beendet werden. Wir rechnen mit einem Patch zum Release.

PRO UND CONTRA

- ➕ Intelligente und abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Grafisch eines der besten Echtzeits-Strategiespiele bis dato
- ➕ Große Einheitenvielfalt mit zahlreichen Mikromanagement-Optionen
- ➖ Die Handlung der Kampagne ist klischeehaft und oberflächlich
- ➖ Manche Einheiten haben Probleme mit der Wegfindung
- ➖ KI in den Einzelspielermissionen stark gescriptet

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**

Technik-Check: Company of Heroes 2

Von: Frank Stöwer

Ohne einen rechenstarken Mehrkernprozessor und eine flotte Grafikkarte ruckelt es gewaltig beim Weltkriegspielen.

Das technische Fundament von *Company of Heroes 2* ist Relics Essence-Engine in der Versiom 3.0 (DX11). Gegenüber *Company of Heroes* (DX10) verspricht der Entwickler einen neuen Wasser-Renderer, High-Dynamic-Range-Lichtberechnung (HDR-Rendering) sowie Screen Space Ambient Occlusion (kurz SSAO), welches man aus aktuellen Shootern mit moderner Grafikengine samt DX11-Renderer kennt. Daneben gibt es eine mittlerweile obligatorische Multicore-Unterstützung, ansehnliche Effekt-Physik auf Basis der Havok-Engine sowie shader-basiertes Anti-Aliasing ähnlich FXAA (Stufe: Low) sowie, wie wir vermuten, eine Supersampling-Kantenglättung (Medium = 2x SSAA, High = 4x SSAA).

Da die Basistechnik des Titels bis zu vier Kerne moderner Multicore-Prozessoren u. a. für die Physik sowie die Wettereffekte (Schnee, Nebel) gewinnbringend nutzt, empfehlen wir für ruckelfreie Gefechte ein Modell der oberen Mittelklasse, etwa einen Intel Core i5 3750 oder AMD FX-8150. Wer *Company of Heroes 2* in Full HD mit allen Details und FXAA spielen möchte, sollte mindestens eine Geforce GTX 560 Ti oder Radeon HD 5870 im Rechner haben. Liebhaber edler Kantenglättung müssen für die höchste Stufe (4x SSAA) dagegen die Boliden GTX 780 oder HD 7970 GE auffahren. Spieler mit schwachen Systemen können wie in der Tabelle unten beschrieben noch den einen oder anderen Frame gutmachen. ❑

TUNING-TIPPS: COMPANY OF HEROES 2*

Schalter und Einstellung	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Display Resolution: 720p statt 1080p	63 Prozent	10 (16 auf 26 Fps)
Image Quality: High statt Maximum	13 Prozent	2 (16 auf 18 Fps)
Image Quality: Minimum statt Maximum	38 Prozent	6 (16 auf 22 Fps)
Anti Aliasing: Off statt Low	14 Prozent	2 (14 auf 16 Fps)
Anti Aliasing: Off statt High	167 Prozent	10 (6 auf 16 Fps)
Texture Detail: Low statt Higher	25 Prozent	4 (16 auf 20 Fps)
Snow Detail: Low statt High	25 Prozent	4 (16 auf 20 Fps)
Physics: Low stat High	13 Prozent	2 (16 auf 18 Fps)

* Gemessen mit Phenom II X4 940, Geforce GTX 460, 4 Gigabyte RAM, Win7 SP1

TUNING-TIPPS IM VISUELLEN VERGLEICH

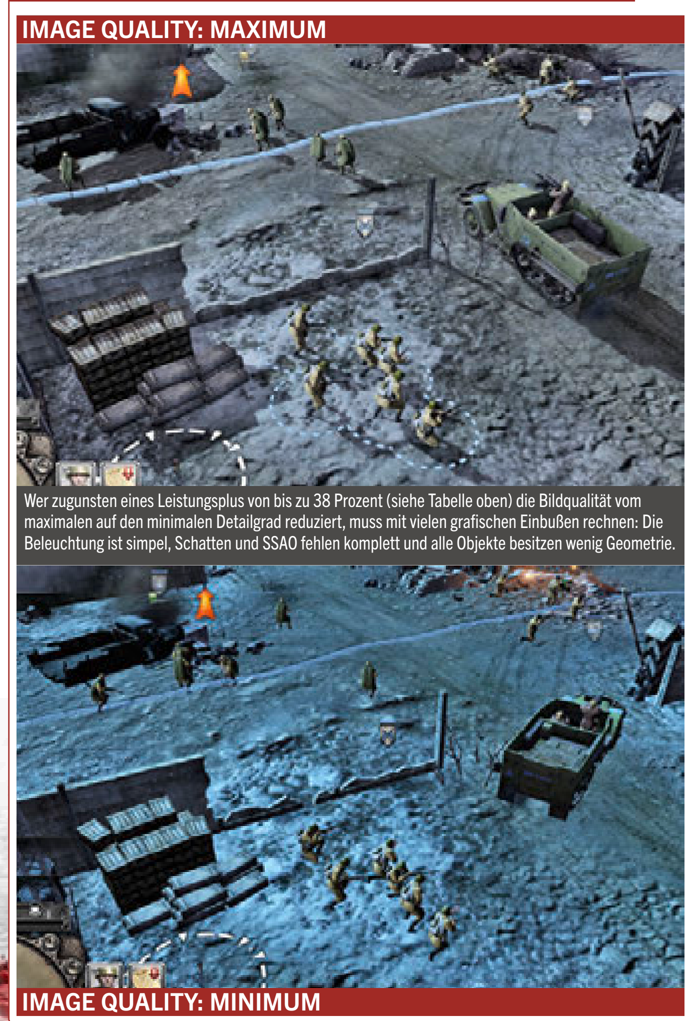


IMAGE QUALITY: MAXIMUM

Wer zugunsten eines Leistungsplus von bis zu 38 Prozent (siehe Tabelle oben) die Bildqualität vom maximalen auf den minimalen Detailgrad reduziert, muss mit vielen grafischen Einbußen rechnen: Die Beleuchtung ist simpel, Schatten und SSAO fehlen komplett und alle Objekte besitzen wenig Geometrie.

IMAGE QUALITY: MINIMUM



TEXTURE DETAIL: HIGHER

Anders als bei vielen anderen Titeln bringt der Wechsel von der höchsten auf die niedrigste Texturqualität einen Anstieg der Framerate um bis zu 25 Prozent. Scharf und detailreich sehen die Texturen dann allerdings nicht mehr aus. Es gibt viele unscharfe Bereiche und AF kommt nicht mehr zum Einsatz.

TEXTURE DETAIL: LOW

Von: Michael Magrian/
Viktor Eippert

Die Fortsetzung des wohl überraschendsten Spielekonzepts im Tower-Defense-Genre

Sie bestimmen in der Taktikansicht die Route, die Ihre Fahrzeuge fahren sollen.

Die Vielfalt an Grafikeffekten macht *Anomaly 2* zu einem optisch stimmigen Strategiespiel. Die Menschheit muss sich wehren, um nicht durch die Alien-Türme von der Erde gefegt zu werden.

Anomaly 2

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Tower-Defense-Spiele gibt es wie Sand am Meer und auf allen Plattformen. Doch vor zwei Jahren überraschte ein frisches Konzept von 11 bit Studios: Tower-Offense. Statt Türme zu errichten, spielt man die Gegenseite und dirigiert einen Fahrzeug-Konvoi durch feindliche Turm-Linien zum jeweiligen Missionsziel. Nun legen die Entwickler mit einer Fortsetzung nach und erweitern das interessante Spielkonzept mit neuen Mechaniken, die für frischen Wind sorgen. Die Ereignisse des ersten Teils haben die Menschheit in eine Eiszeit gestürzt und Sie müssen erneut gegen die Maschinen-Aliens antreten.

Konvoiführer mit Köpfchen

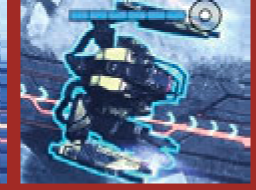
Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Sie übernehmen die Rolle eines Kommandanten, den Sie aus der Vogelperspektive frei über das Schlachtfeld bewegen können. Ihre Aufgabe besteht darin, Ihren frei konfigurierbaren Konvoi auf einem festgelegten Netz von Straßen zu leiten. Da Sie keine direkte Kontrolle über die Kolonne haben und die Fahrzeuge lediglich schnurstracks geradeaus fahren, müssen Sie deren Fahrroute in einer taktischen Ansicht festlegen, um so auf Ansammlungen von Gegnern zu reagieren. Bestimmte Türme drehen sich zum Beispiel langsam oder schießen nur in eine Richtung. In diesem Fall bietet es sich an, die Einheiten hinter einen feindlichen Turm zu leiten. Dabei nehmen Ihre Einheiten Türme selbstständig aufs Korn. Um den Konvoi zu unterstützen, setzen Sie mit dem Kommandanten vier verschiedene Spezialfähigkeiten ein. So können Sie Ihre Einheiten reparieren, die Feinde mit einem Köder ablenken, sie mit einem EMP zeitweise außer Gefecht setzen oder das Feuer des Konvois auf bestimmte Ziele konzentrieren. Allerdings müssen Sie stets mit den Skills haushalten, da die Anzahl an Nutzungen begrenzt ist und Sie nur durch die Zerstörung der Türme an neue Ladungen kommen.

Motivation dank Vielfalt

Wie auch im Vorgänger schalten Sie die verschiedenen Einheiten nach und nach frei und werden im Verlauf der Kampagne mit immer mehr verschiedenen Feindtürmen konfrontiert. Dadurch bietet *Anomaly 2* mit jeder Mission fortwährend neue Anreize. Durch die Vielfalt an Türmen und eigenen Fahrzeugen wird die taktische Anforderung immer größer. Vor allem geht es darum, stets die richtige Kontereinheit gegen bestimmte Turmsorten ins Feld zu führen. Eine große Rolle spielt zudem die Reihenfolge, in der Ihre Fahrzeuge innerhalb der Kolonne angeordnet sind und die sich jederzeit im Handumdrehen an-

DIE EINHEITEN

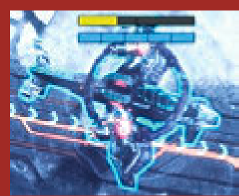
Eine der größten Besonderheiten im Spiel sind die verwandelbaren Einheiten. Hier sehen Sie die Möglichkeiten im Detail.

Sturmhund/Höllenhund: Während der Sturmhund mit seiner Gatling bei fortlaufendem Angriff an Reichweite und Feuerkraft gewinnt, nutzt der Höllenhund-Mech zwei separate Flammenwerfer, die besonders im Häuserkampf wichtig sind.




Vorschlaghammer/Raketenhammer: Der Vorschlaghammer ist eine schwere Artillerie-Einheit mit enormer Durchschlagskraft, die aber nur nach vorne schießen kann. Als Raketenhammer ist die Einheit flexibler, hat aber weniger Reichweite.

Linienführer/Schildführer: Der Linienführer ist eine Unterstützungseinheit, die feindliche Türme verlangsamt und deren Schussrate verringert. Der Schildführer schirmt hingegen sich und bis zu vier weitere Fahrzeuge mit einem Schutzschild ab.



Im Gruppenmenü kaufen, verkaufen und stufen Sie Ihre Fahrzeuge gegen Rohstoffe auf.


Möchten Sie gegen die Überzahl an Türmen bestehen, sind die Fähigkeiten des Kommandanten essenziell.

MEINE MEINUNG |

Viktor Eippert



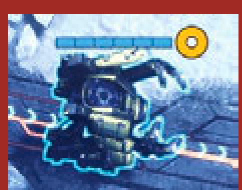
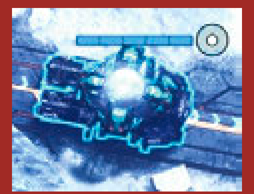
„Die Kampagne motiviert durchgehend.“

Als Fan von Tower-Defense-Spielen habe ich mich vor zwei Jahren so richtig über *Anomaly: Warzone Earth* gefreut. Es brachte frischen Wind ins Genre und begeisterte gleichzeitig mit seiner hochwertigen Optik und Präsentation. Allerdings war mir die Auswahl an Einheiten zu mager. Und siehe da: In *Anomaly 2* gehen die Entwickler mit der Verwandlungsmechanik genau dieses Manko an. Die Einheiten sind schön vielseitig und die Kampagne bleibt bis zum Schluss motivierend, da man ständig mit etwas Neuem bei der Stange gehalten wird. Schade nur, dass die Story gar so abgedroschen ist und obendrein bei der Übersetzung geschludert wurde. Wer eine Alternative zur üblichen Tower-Defense-Formel sucht, kann aber bedenkenlos zugreifen. Und Fans des ersten Teils sowieso.

passen lässt. Das gilt auch für Upgrades, mit denen Sie Ihre Einheiten in der Stufe aufwerten und so Ihre Angriffs- und Abwehrkraft steigern. Doch das kostet sogenanntes Carusaurum, das Sie nur durch Zerstörung von Türmen sowie das Einsammeln von auf den Karten verstreuten Carusaurum-Behältern erhalten. Für Dynamik sorgt die neue Verwandlungsfunktion der Fahrzeuge. Jede Einheit hat zwei grundverschiedene Formen, die im Sekundenbruchteil gewechselt werden können (siehe Kasten unten), um so ideal auf verschiedene Situationen beziehungsweise die unterschiedlichen Turmvarianten zu reagieren.

Seitenwechsel

Auch ein Mehrspielermodus ist wieder mit dabei, doch der hat seit dem Vorgänger einen interessanten Neuanstrich erhalten. Darin treten zwei Spieler direkt gegeneinander an, während ein Spieler analog zur Kampagne einen Konvoi anführt, übernimmt der Gegner die Rolle der Türme. Es gewinnt derjenige die Partie, der entweder als Erster 1.000 Punkte erreicht oder einen Vorsprung von 500 Punkten erzielt. Punkte gibt es für die Zerstörung der Fahrzeuge oder der Türme des Gegenspielers. Aufseiten des Konvois läuft alles wie gehabt. Die Turmfraktion spielt sich hingegen ganz anders. Weitere Türme können etwa nur in der Nähe verbündeter Türme platziert werden. Rohstoffe gibt es einerseits für die Zerstörung von Konvoifahrzeugen und andererseits mithilfe eines speziellen Turms. Außerdem kann jeder Turm auf Befehl eine spezielle Energiewelle aussenden, mit der Sie die gegnerischen Einheiten zum Beispiel für kurze Zeit verlangsamen, den genutzten Turm aber schädigen. Parallel zum Kommandanten stehen auch der Turmfraktion vier Fähigkeiten zur Verfügung, unter anderem eine Reparatur-Fähigkeit oder die sogenannte Spott-Fähigkeit, mit der ein Turm das Feindfeuer auf sich lenkt, dafür aber temporär mehr Schaden verträgt. Zu Beginn der Partie haben Sie nur die Auswahl aus zwei Turmsorten beziehungsweise zwei Fahrzeugtypen. Weitere schalten Sie durch Upgrades der Technologiestufe frei. Mit jedem Technologie-Upgrade wählen Sie außerdem einen Bonus für Ihre Einheiten oder Türme aus. ❑

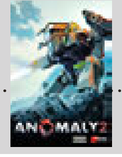




Starke Unterstützung/Drohnen-Unterstützung: Die „Starke Unterstützung“ wird aufgrund ihrer guten Panzerung an vorderster Front genutzt. Die Drohnen-Unterstützung sendet Drohnen aus, die die Kommandanten-Fähigkeiten verstärken.

Vorratsdiener/Schattendiener: Wird ein Turm zerstört, absorbiert der Vorratsdiener Energie und produziert einen Fähigkeitenpunkt Ihrer Wahl. Der Schattendiener macht den Konvoi in bestimmten Abständen für kurze Zeit unsichtbar.

ANOMALY 2

Ca. € 14,-
15. Mai 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: 11 bit Studios S.A.
Publisher: 11 bit Studios S.A.
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel wird an Ihren Steam-Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr schöne Licht -und Partikeleffekte; abwechslungsreiche Umgebungen
Sound: Klischeehafte, aber gute englische Vertonung und Soundeffekte
Steuerung: Sehr simple und eingängige Steuerung mit verschiedenen Eingabemethoden

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Auf vier Karten treten zwei Spieler mit asynchroner Spielweise gegeneinander an.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

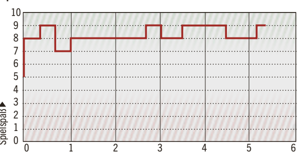
Minimum (Herstellerangabe): Core 2 Duo mit 2,4 GHz/ Athlon X2 mit 2,8 GHz, Geforce 9600 GS/Radeon HD4000 mit 512 MB, 2 GB RAM, 3 GB HDD
Empfehlenswert (Herstellerangabe): Core 2 Quad mit 2,7 GHz/Phenom II X4 mit 3 GHz, Geforce GTX 260/Radeon HD5770 mit 1024 MB, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Wie im Vorgänger gibt es keine explizite Gewalt an Menschen. Es werden lediglich Explosionen und zerstörte Fahrzeuge dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 5:35



Während des Tests sind keine Bugs aufgetreten. Auf angemessener Hardware läuft das Spiel stabil und absolut flüssig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umwandlung der Einheiten gestaltet Kämpfe taktischer
- ➕ Schöne Optik und tolle Effekte
- ➕ Stetige Einführung neuer Einheiten und Gegner motiviert
- ➕ Asynchroner Mehrspieler sorgt für mehr Spieltiefe
- ➖ Deutsche Übersetzung der Texte manchmal missverständlich
- ➖ Austauschbare Handlung und arg stereotype Charaktere

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Marvel Heroes ist ein Multiplayertitel, in den weitläufigen Außenlevels tummeln sich daher Dutzende andere Spieler. Taucht ein Event-Boss auf, sammeln sich viele Spieler an einem Punkt – dann fallen die identisch aussehenden Helden besonders auf.

Die Story ist zwar seicht, wird aber immerhin mit schicken Comic-Szenen erzählt.

Marvel Heroes

Von: Felix Schütz

Heldenschlappe statt Superspiel: Gazillions Comic-Diablo enttäuscht mit halbgaren Ideen und gierigem Free2Play-Modell.

Mit starker Comic-Lizenz und Free2Play-Modell wollte *Marvel Heroes* die Konkurrenz aufmischen. 20 Spielstunden später die ernüchternde Erkenntnis: Super sind hier allein die Helden – das Spiel hingegen hat noch reichlich Verbesserungsbedarf.

Diablo mit Superhelden

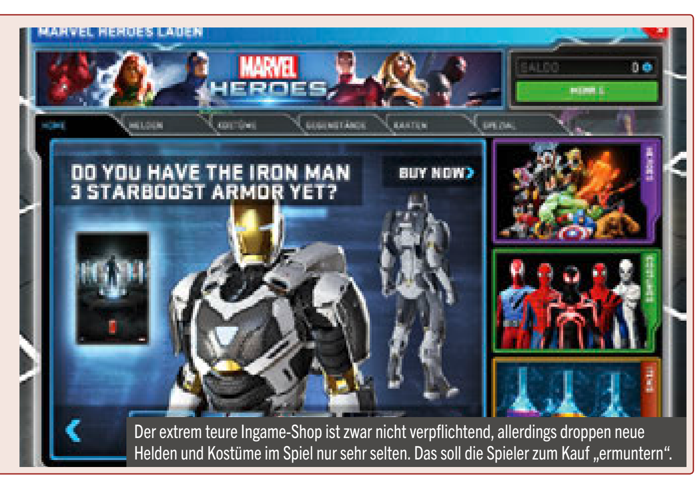
David Brevik, der Projektleiter von *Marvel Heroes*, war maßgeblich an der Entwicklung von *Diablo 1* und 2 beteiligt. Das merkt man auch. *Marvel Heroes* spielt sich ähnlich wie Blizzards Klickorgie, allerdings mit einem feinen Unterschied: Breviks neues Werk basiert auf der Marvel-Lizenz und lässt den Spieler mit Comic-Ikonen wie Wolverine, Spider-man, Thor und vielen weiteren in die Schlacht ziehen. Ihr Ziel: Den bösen Doctor Doom jagen, der mal wieder die Welt bedroht. Anders als *Diablo 2* ist *Marvel Heroes* allerdings ein reines Online-Spiel, einen Solo-Modus gibt es nicht. Darum trifft man in vielen Außen- und Innenlevels auf andere Helden, oft sogar mehrere des gleichen Typs: Szenen, in denen drei Iron Mans oder vier Hulks rumspazieren, sind keine Seltenheit. Fünf bestimmte Helden trifft man allerdings besonders oft: Hawkeye, Scarlet Witch, Daredevil, Das Ding und Storm. Warum ausgerechnet diese fünf? Weil nur sie kostenlos sind.

Schurkenhatz für lau

Bei Spielbeginn sucht man sich einen dieser fünf Starthelden aus. Nach dem Tutorial erhält man dann eine zweite, nach dem Endboss eine dritte Figur. Wer außer diesen fünf noch weitere Charaktere spielen will, hat zwei Möglichkeiten. Entweder man vertraut auf sein Beuteglück, denn neue Helden können als selte-

GRATISPLEITE: DER INGAME-SHOP

Marvel Heroes ist ein Free2Play-Titel und somit grundsätzlich kostenlos. Mit einem von fünf Einstiegshelden darf man die komplette Story durchspielen und im Endgame mitmischen. Neue Helden und Kostüme können dabei zwar als Beute im Spiel droppen, allerdings passiert das nur extrem selten – die Dropraten sind viel zu niedrig angesetzt. Darum laufen viele Spieler nur mit den fünf kostenlosen Startfiguren rum. Wer trotzdem einen anderen Helden spielen will, muss ihn im Ingame-Shop kaufen. Dazu muss man zunächst virtuelles Guthaben erwerben: 1.000 Punkte kosten beispielsweise 7,69 Euro, für 2.100 Punkte werden 16 Euro fällig. Heftig: Manche Helden kosten 2.000 Punkte – für Iron Man oder Deadpool muss man also umgerechnet 15 Euro hinblättern! Vor Release gab es mehrere (teure) Vorbesteller-Pakete, die sind mittlerweile vergriffen. Nun sind drei weitere DLC-Pakete über Steam erhältlich – für deftige 70 Euro erhält man darin vier Helden mit acht Kostümen. Zusätzlich bietet der Shop mehrere Booster, die man aber nicht braucht. Schade: Auch die kleine Lagerkiste für überschüssige Items lässt sich nur kostenpflichtig erweitern – ein neues Lagerfach kostet satte 550 Punkte.



Der extrem teure Ingame-Shop ist zwar nicht verpflichtend, allerdings droppen neue Helden und Kostüme im Spiel nur sehr selten. Das soll die Spieler zum Kauf „ermuntern".

AUTO-GRUPPEN
Die Spielersuche gestaltet sich noch ziemlich umständlich. *Marvel Heroes* gruppiert daher Spieler automatisch, sobald sie einen instanzierten Dungeon betreten. In den offenen Außenlevels tummeln sich hingegen Dutzende Spieler ohne Gruppenzuweisung.

BEUTE
Bei besiegten Gegnern und in Schatztruhen findet man genretypisch zufallsgenerierte Beute. Das System ist solide, doch leider vermisst man Set-Items und legendäre Gegenstände.

NEBENQUESTS
Abseits der Hauptquest gibt es mehrere Zusatzaufgaben pro Kapitel. Die meisten Mini-Quests sind uninspiriert und flott erledigt – mal muss man einen Nebenboss besiegen oder einfach nur mit einem NPC quatschen. Das beschäftigt, motiviert aber nicht.

INSTANZEN UND RESPAWNS
Viele Außenlevels bieten Zugänge zu instanzierten, kleinen Dungeons. Besiegte Gegner bleiben hier tot. Anders in den Außengebieten: Dort respawnen Gegner im Sekundentakt, teilweise direkt vor der Nase des Spielers.

ne Belohnungen bei besiegten Gegnern oder in Schatzkisten gefunden werden. Leider ist die Chance, einen neuen Charakter auf diese Weise zu finden, extrem niedrig. Wir spielten *Marvel Heroes* zweimal durch und fanden keinen einzigen neuen Helden. Das motiviert nicht, das frustriert! Darum begnügen sich viele Spieler derzeit einfach mit den fünf kostenlosen Starthelden, um *Marvel Heroes* einmal durchzuspielen. Allerdings gibt es noch eine zweite Option, um an neue Helden zu kommen – doch die ist richtig teuer.

Held gegen Geld

Marvel Heroes setzt auf ein Free2Play-Modell, das Spiel ist daher grundsätzlich kostenlos. Um trotzdem Geld zu verdienen, haben die Entwickler die Dropchancen von Helden und Kostümen bewusst niedrig angesetzt – dadurch sollen sich die Spieler „ermutigt" fühlen, den Ingame-Shop zu besuchen. Dort kann man für absurdes Geld neue Helden kaufen – schon zum Release sind 21 Superkämpfer verfügbar, Tendenz steigend. Je nach Held muss der Spieler bis zu 15 Euro (!) hinblättern, um einen Charakter freizuschalten – mehr zu diesem Wucher steht im Kasten auf der linken Seite. Dass es auch anders ginge, hat zuletzt *Path of Exile* bewiesen. Dort warten nämlich keine spielrelevanten Inhalte hinter einer Kostenschranke, nur kosmetisches Zeug und Booster findet man dort im virtuellen Laden. Leider hat sich *Marvel Heroes* daran kein Beispiel genommen, die schlechten Dropchancen und der teure Shop vermiesen viel vom Spielspaß.

Verbesserungsbedarf

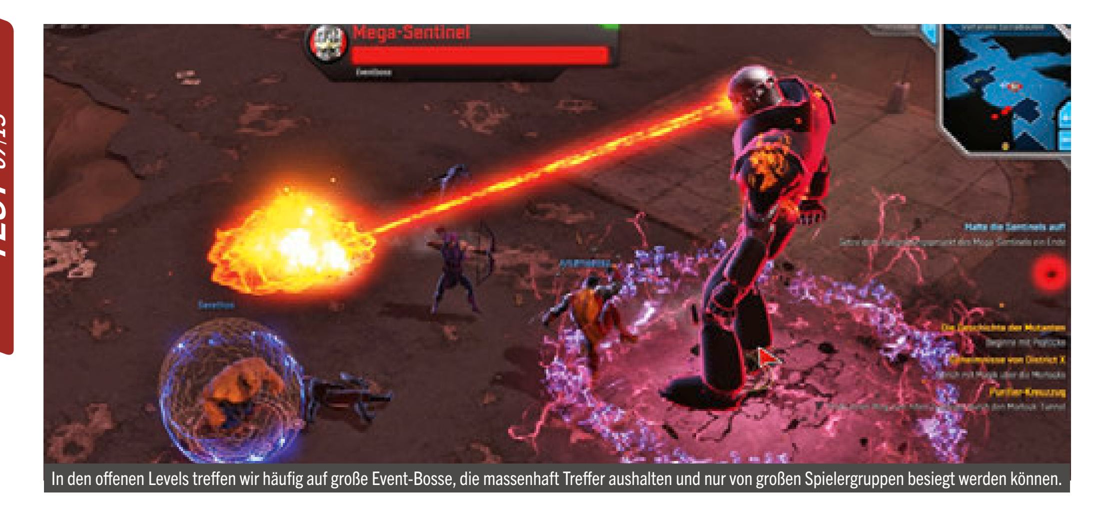
Nicht nur Helden, sondern auch Kostüme droppen extrem selten im normalen Spielverlauf. Auch das ist schade, denn Kostüme sind die einzige Möglichkeit, das Aussehen eines Helden zu verändern. Zwar bietet *Marvel Heroes* ein typisch solides Beute-Modell à la *Diablo*, dank dessen man stetig neue Waffen, Rüstungsteile und dergleichen findet – doch leider sind diese Items nicht am eigenen Helden sichtbar. Das bedeutet: Wer kein seltenes Kostüm findet oder sich teuer im Shop eindeckt, sieht von Anfang bis Ende gleich aus. Auch deshalb enttäuscht das Crafting-System: Man findet zwar jede Menge Baumaterial, doch der Handwerkslehrer hat nur wenige Rezepte im Angebot – man vermisst hier vor allem kosmetische Änderungen, um den Look des Charakters an-



CHARAKTERENTWICKLUNG: DIE TALENTE
Ähnlich wie in *Diablo 2* hat jeder Held drei kleine Talentbäume, in denen man nach einem Levelaufstieg Punkte verteilen darf. Da es aber keine kombinierbaren Talente gibt und die Skills erst auf festen Levelstufen freigeschaltet werden, fällt die Charakterentwicklung recht linear aus.



Nach der 15-stündigen Kampagne spielt man über solche Terminals sogenannte Daily Missions. Das sind Mini-Einsätze in bekannten Levels, in denen man Items farmt. Es gibt keinen höheren Schwierigkeitsgrad.



In den offenen Levels treffen wir häufig auf große Event-Bosse, die massenhaft Treffer aushalten und nur von großen Spielergruppen besiegt werden können.

zupassen. Natürlich hat Gazillion hier aber die Chance, mit nur wenigen Änderungen noch vieles zu bewegen – ein gutes Crafting-System würde die Beutejagd nämlich bedeutend spannender machen.

Auch das Skill-System könnte mehr Feinschliff vertragen, denn in seiner jetzigen Form wirkt es recht altbacken: Jeder Held levelt genretypisch mit der Zeit auf. Dadurch kann man Talentpunkte auf drei Fähigkeitenbäume verteilen – ähnlich wie in *Diablo 2*. Da es aber nur wenige Skills pro Klasse gibt, unterscheiden sich die Helden kaum voneinander – vom Runensystem eines *Diablo 3* oder dem irren Skillbaum eines *Path of Exile* kann man hier nur träumen.

Knackige Comic-Action

Immerhin: Kommen die Talente erst mal zum Einsatz, rumst es so kräftig und befriedigend, dass man das lasche Charaktersystem eine Weile verzeiht: Druckwellen, Blitze, Pfeilhagel, Feuerwellen, das alles sorgt für ein solches Effektgewitter, dass es die reinste Freude ist. Die Unreal Engine 3 zaubert aber nicht nur schöne Kampfeffekte, sondern auch schicke, abwechslungsreiche Gegnermodelle mit sauberen Animationen auf den Bildschirm und garniert das Dauergeprügel mit ansehnlichen Physikeffekten. Das entschädigt locker für manch langweiligen, grauen Innenlevel. So kämpft man sich trotz aller Dämpfer und Mängel doch ganz gern durch die 15 Stunden dauernde Kampagne – immerhin kostet es nichts, die Action stimmt und die Umgebungen und Gegner sind recht abwechslungsreich.

Auf Dauer fehlt es dem Spiel jedoch an Zielen: Nach dem Endboss locken keine neuen Schwierigkeitsgrade, sondern nur uninspirierte kleine Tagesmissionen zurück ins Spiel. Dort besucht man bekannte Levels, bekämpft bekannte Superschurken. Das alles nur, um magische Splitter zu farmen, die man wiederum gegen Glücksspielkarten eintauschen darf, die Booster, Kostüme oder (selten!) neue Helden freischalten können. Ein PvP-System ist zwar ebenfalls implementiert, allerdings kamen in unserer Testphase keine Partien zustande – scheinbar sind die Spieler noch mit anderen Dingen beschäftigt. Oder sie haben schon wieder aufgehört, was schade wäre, denn *Marvel Heroes* hat noch viel ungenutztes Potenzial. Es liegt nun an Gazillion, aus einem noch mäßigen Spiel ein richtig gutes zu machen. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



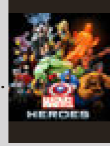
„Geb ich Geld, krieg ich Held? Nee, danke."

Wer sich das Preismodell von *Marvel Heroes* ausgedacht hat, schmiert sich morgens wohl auch Blattgold aufs Brot. 15 Euro für einen Helden – was für ein Irrsinn! Sieht man vom gierigen Shop und den miesen Dropraten für Helden einmal ab, steht das Gratis-Spiel zwar nicht toll, aber doch ganz solide da. Ob bei den Levels, der Beute, den Talentbäume oder im Endgame, da ist noch viel Luft nach oben – hoffentlich wird Gazillion sie nutzen! Für den Anfang geht das Gebotene zwar schon in Ordnung, doch an die Qualität eines *Path of Exile* reicht's lange nicht heran.



In der engen Kiste (Bildmitte) lagert man Fundstücke und Rohstoffe ein. Letztere sind aber nicht stapelbar und verbrauchen so viel Platz. Handwerker (im Bild rechts) steigern ihren Level, indem man ihnen kostenlos unzählige Items überlässt – je besser das Item, desto mehr Erfahrung für den NPC. Eintönig und stumpf!

MARVEL HEROES



Free2Play
4. Juni 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Gazillion Entertainment
Publisher: Gazillion Entertainment
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: *Marvel Heroes* kann nur online gespielt werden. Ein Account auf www.marvelheroes.com ist nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Kampfeffekte und gut gestaltete Gegner. Einige Levels fallen aber grau und detailarm aus.
Sound: Durchwachsene deutsche Sprecher. Mal gute, mal eintönige Musik. Die ständig wiederkehrenden Heldenkommentare können nerven.
Steuerung: Simple, genretypische Maus-Tastatur-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Marvel Heroes ist ein reiner Mehrspielertitel. Es gibt keinen Solo-Modus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

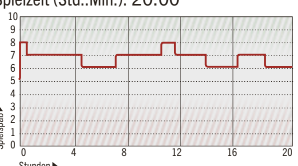
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,1 GHz/AMD Athlon X2 2,1 GHz, 2 GB RAM, Radeon 3870/Nvidia 8800 GT/Intel HD 3000, WinXP

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Das Spiel kommt ohne übertriebene Gewalt oder Bluteffekte aus. Gemäß den Comic-Vorlagen teilen Superhelden unter anderem mit Stichwaffen, Energiestrahlen und Kanonen aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.10.1.14 CL: 2165
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Für den Test nutzten wir unsere privaten Accounts ohne Spielwährung, freigeschaltete Helden oder Kostüme. Den Shop haben wir nie benutzt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gut umgesetzte Superhelden
- ➕ Wuchtige Kampfeffekte
- ➕ Comic-Szenen erzählen die Story
- ➕ Grundsätzlich gratis spielbar
- ➕ Abwechslungsreiche Umgebungen
- ➖ Sehr niedrige Dropraten für neue Helden und Kostüme. Wer coolere Helden haben will, muss den extrem teuren Ingame-Shop nutzen.
- ➖ Ödes Crafting, unspannende Beute
- ➖ Ausrüstung unsichtbar am Helden
- ➖ Derzeit noch mageres Endgame
- ➖ Uninspirierte, kleine Talentbäume
- ➖ Freundesliste und Chat umständlich

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG**



Bosskämpfe sind besonders in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden eine Herausforderung und erfordern ständiges Ausweichen.

Die farbarme „Tinte“ ist eine Parallelwelt, der Sie von Zeit zu Zeit einen Besuch abstatten. Aus diesem interessanten Konzept macht das Spiel aber viel zu wenig.

Von: Peter Bathge

Neu auf der Speisekarte: Monstergeschnetzeltes osteuropäischer Art zum Sparpreis

AUF DVD
• Video zum Spiel

The Incredible Adventures of Van Helsing

Wenn es sich bei jedem der 10.521 von uns in *The Incredible Adventures of Van Helsing* totgeklickten Gegner um einen Menschen handeln würde, wir hätten den kompletten Instelstaat Nauru im Südpazifik entvölkert. Glücklicherweise befanden sich unter unseren Opfern aber lediglich fantasievoll gestaltete Kreaturen aus der slawischen Sagenwelt.

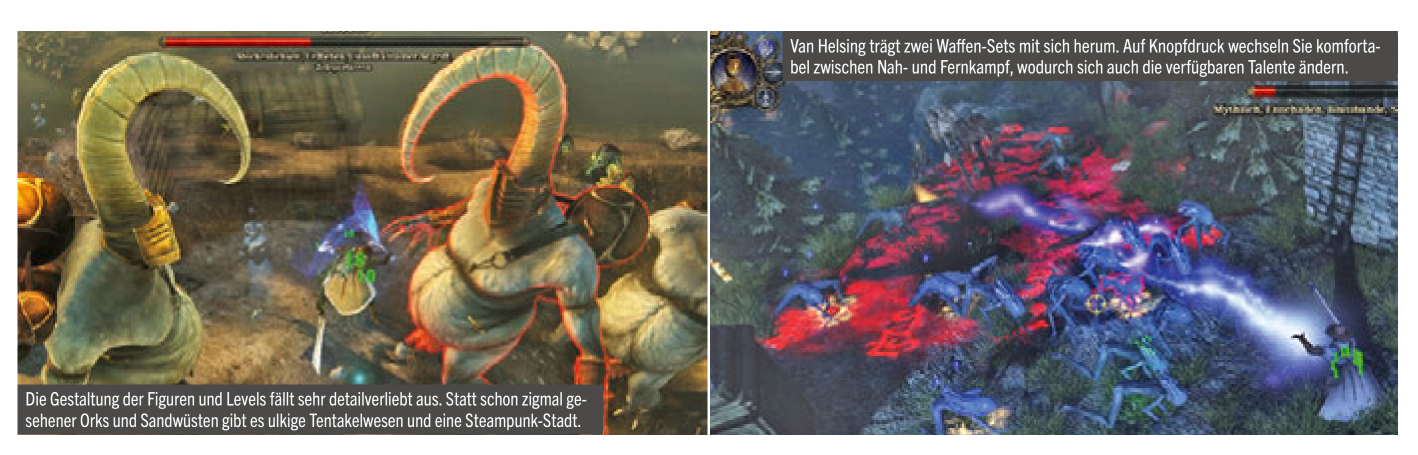
Ganz was anderes

Die Monsterhorden tummeln sich in und rund um die fiktive osteuropäische Stadt Borgovia. Dorthin hat es Titelheld Van Helsing verschlagen. Seine Aufgabe: das mitten in der Industrialisierung steckende Borgovia vor einem verrückten Professor zu beschützen. Die Handlung trieft vor Klischees, serviert Ihnen diese aber stets mit einem Augenzwinkern. Lustige, wenn auch zuweilen schlecht ins Deutsche übersetzte Dialoge mit englischer Sprachausgabe treiben den Plot voran und nehmen Bezug auf bekannte Filme, Bücher und Spiele. Wer die Augen offen hält und die nicht zufallsgenerierten Levels genauestens erkundet, wird unter anderem mit Anspielungen auf *Portal*, *Per Anhalter durch die Galaxis*, *Die Ritter der Kokosnuss* und *James Bond 007: Goldfinger* belohnt. Die dichte, nicht immer ganz ernste Atmosphäre stellt einen großen Pluspunkt des Spiels dar.

Ein anderer kommt in Gestalt von Geisterbraut Katarina daher: Die computergesteuerte Dame begleitet Van Helsing auf seiner Reise und gibt alleweil schnippische Kommentare ab; die Sticheleien der beiden Protagonisten sind ein wahrer Ohrenschmaus. Wie die Haustiere aus *Torchlight 2* bekämpft Katarina zudem eigenständig Feinde, schleppt von besiegten Gegnern erbeutete Ausrüstungsgegenstände mit sich herum, für die in Van Helsings Inventar kein Platz ist, und verkauft den Tand auf Knopfdruck im nächsten Lager. Spitze: Mittels umfangreicher Verhaltenseinstellungen bestimmen Sie gezielt, welche Items Katarina selbstständig einsammelt, wann sie Heiltränke benutzt oder wie viele dieser lebensspendenden Gebräue sie von ihrem nächsten Stadtbesuch mitbringt.

Hab’ ich überhaupt getroffen?

Das Heldenduo scheuchen Sie in klassicher Hack&Slay-Manier mit simplen Mausklicks durch die Gegnermassen. Den obligatorischen Kämpfen fehlt es aber an Durchschlagskraft: Widersacher reagieren kaum auf Angriffe mit Schwert, Pistole oder Gewehr, das einzige Treffer-Feedback entnehmen Sie



Die Gestaltung der Figuren und Levels fällt sehr detailverliebt aus. Statt schon zigmal gesehener Orks und Sandwüsten gibt es ulkige Tentakelwesen und eine Steampunk-Stadt.

Van Helsing trägt zwei Waffen-Sets mit sich herum. Auf Knopfdruck wechseln Sie komfortabel zwischen Nah- und Fernkampf, wodurch sich auch die verfügbaren Talente ändern.

Zwei Aufträge (einer davon optional) schicken Sie in den Kampf gegen unablässig anrückende Monsterhorden, die es wie in einem Tower-Defense-Spiel mit zuvor platzierten Fallen (kleines Bild) aufzuhalten gilt. Eine wunderschöne Abwechslung zum Metzelalltag!

Die Gegnermassen sind oftmals absurd groß, das Kurz-und-klein-Schlagen dutzender Widersacher artet gelegentlich in Arbeit aus.

Wenn Sie Katarina Gegenstände übergeben, vergleicht das Spiel deren Werte dank intelligenter Tastenkürzel mit angelegter Ausrüstung.

den abnehmenden Lebensbalken der Monster. In *Torchlight 2* und *Diablo 3* fühlen sich die Gefechte deutlich spritziger und dynamischer an, weil dort Feinde auch schon mal in hohem Bogen durch die Luft fliegen. In *Van Helsing* geschieht das erst später, wenn Sie die Talente Ihres Helden mit Power-ups aufrüsten.

Für besiegte Feinde ernten Sie neben Erfahrungspunkten nämlich auch Zorn. Damit aktivieren Sie für jedes Ihrer zwei aktiven Talente bis zu drei Power-ups. Das sind effektive, aber optisch und spielerisch eher langweilige Verbesserungen wie „50 % mehr Schaden“ oder „Höhere Chance auf Betäuben“. Das System hält die Gefechte ansatzweise frisch, wird aber nur unzureichend erklärt – hier ist Experimentierfreude von Vorteil.

Lust am Ausprobieren schürt das Skillsystem: Bei einem Stufenaufstieg verteilen Sie Punkte auf vier Attribute Ihres Helden sowie auf beliebige Talente aus zwei Fähigkeitsbäumen. Nebenbei stehen auch noch passive Auren und mächtige Spezialtricks (Beispiel: Zeit anhalten) zur Verfügung. Das Verbessern der Spielfigur macht so ordentlich Laune, zumal auch Katarina Erfahrungspunkte sammelt und eigene (passive) Fähigkeiten erlernt. Sauer aufgestoßen ist uns lediglich die kleine Auswahl an aktiven Spezialschlägen und Zaubersprüchen, zumal es keine unterschiedlichen, Hack&Slay-typischen Klassen gibt.

Kaputter Koop

Wer nach der Kampagne mächtigere Items auf einem höheren der vier Schwierigkeitsgrade „farmen“ will, guckt in die Röhre: Bei einem neuen Anlauf geht Ihr Charakter samt seiner Ausrüstung verloren. Lediglich der per Patch nachgereichte Szenariomodus erlaubt das Weiterspielen in gerade mal zwei Umgebungen mit stärkeren Widersachern. Allerdings ist das Stufenlimit von Level 30 sehr schnell erreicht; der Wiederspielwert hält sich dadurch in Grenzen. Fatal: Der Koop-Modus für vier Spieler war zum Testzeitpunkt durch etliche Lags und Verbindungsfehler nahezu unspielbar. ❑

MEINE MEINUNG |

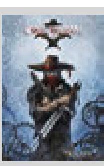
Peter Bathge



„Einmal durchspielen und gut ist!“

Das schräge Borgovia ist ein super Szenario: Endlich erscheint mal wieder ein Action-Rollenspiel, dessen zweiter Akt nicht in der Wüste spielt! Für den indiskutablen Zustand des Koop-Modus müssen sich die Entwickler aber genauso Schelte gefallen lassen wie für die auf Dauer eintönigen Gefechte und den geringen Wiederspielwert. Gute Arbeit hat Neocore dagegen in Sachen Items, Bedienkomfort und NPC-Begleiter abgeliefert: Allein die charmanten Kabbeleien zwischen Van Helsing und Katarina sind den Kaufpreis von 15 Euro wert!

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING



Ca. € 15,-
22. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Neocore Games
Publisher: Neocore Games
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Internetaktivierung per Steam samt Kontobindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Maue Effekte, aber detailverliebte Umgebungen und Monster
Sound: Dem guten Soundtrack mangelt es an Abwechslung, von den englischen Sprechern überzeugen nur Van Helsing und Katarina.
Steuerung: Frei konfigurierbar. Viele Komfortfunktionen und Tastenkürzel

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperative Kampagne und Szenariomodus. Kein PvP, kein Lan-Modus, dafür viele Lags und Abstürze
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

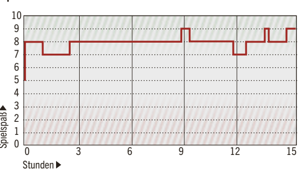
Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon II X2 450, 1 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9550/Phenom II X4 940, 2 GB RAM, Geforce 275 GTX/Radeon HD 5770

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
In Kämpfen spritzt Blut, bei kritischen Treffern fliegen Fleischbrocken durch die Gegend. Die Gewalt ist aber eher comic-haft inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.1.00b
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Neben den Verbindungsfehlern im Koop bemerkten wir mehrere kleine Bugs. So war es uns zwischendurch etwa unmöglich, Items zu verzaubern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Guter Spielfluss
- ➕ Ungewöhnliches Szenario
- ➕ Stimmige Atmosphäre
- ➕ Liebenswerte NPC-Begleiterin
- ➕ Motivierende Item-Jagd
- ➕ Etliche interessante passive Talente
- ➕ Viele Komfortfunktionen
- ➖ Auf Dauer monotone Gefechte mit schlechtem Treffer-Feedback
- ➖ Wenige aktive Fähigkeiten
- ➖ Geringer Wiederspielwert
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe, Übersetzung mit Schwächen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**



Von: Peter Bathge

Für eine Handvoll Dollar ... bekommen Sie einen durchweg soliden Western-Shooter.

Die Schießeisen fühlen sich gut und wuchtig an, das (blutige) Treffer-Feedback passt. Allerdings mangelt es im Spielverlauf an Abwechslung.

Call of Juarez: Gunslinger

Silas Greaves ist der Baron Münchhausen des Wilden Westens: Der Kopfgeldjäger spaziert zu Beginn von *Gunslinger* in einen Saloon und tischt den Anwesenden eine Lügengeschichte auf, in der es vor glücklichen Zufällen und unlogischen Wendungen nur so wimmelt. Und vor berühmten Revolverhelden: Egal ob Butch Cassidy, Billy the Kid oder Jesse James, Silas hat sie alle schon mal getroffen. Meistens tödlich.

Der mit dem Colt tanzt

Gunslinger setzt auf strunzlineare, reichlich unspektakuläre Action aus der Ego-Perspektive: Das Leveldesign hat seine Längen, die Feinde (Indianer und Gesetzlose) verhalten sich einfältig, die Spielzeit ist mit viereinhalb Stunden für die Kampagne knapp bemessen.

Ausgerüstet mit gerade mal fünf Knarren und jeder Menge blauer Bohnen spielen Sie Silas' Erinnerungen nach. Ihr ständiger Begleiter ist dabei der Kommentar des Whiskey süffelnden Kopfgeldjägers: Es vergeht kaum eine Minute, in der nicht die raue englische Sprachausgabe von Silas aus den Boxen dringt, oft unterbrochen von Zwischenfragen aus dem Publikum. Weil Silas' Gedächtnis nicht mehr das beste ist, kommt es zu ulkigen Szenen: Da eröffnen sich wie von Zauberhand zuvor unsichtbare Pfade, Bäume wachsen aus dem Boden oder das Wetter ändert sich Knall auf Fall, wenn der Erzähler seine Geschichte in Echtzeit anpasst. Dieser clevere Kniff ist innovativ und sorgt auch dank der pfiffig geschriebenen Dialoge für großartige Unterhaltung. Indes ist der eigentliche Plot nur eine lose Aneinanderreihung von Begegnungen mit den bekannten Revolverhelden; das Ende der leicht zu durchschauenden Rachegeschichte kündigt sich früh an.

Leichen pflastern seinen Weg

Die Schusswechsel erinnern an *Bulletstorm*: Durch schnelle Combo-Abschüsse verdienen Sie Punkte, dank der Sie im Level aufsteigen und neue Skills erlernen. Ihre Spielfigur wird so immer mächtiger, genau wie die durch Treffer aufgeladene Zeitlupenfunktion. Wer in der Kampagne oder dem beigefügten Arcade-Modus auf den Highscore aus ist, muss auch einige nervige Quick-Time-Events bewältigen, bei denen Sie unter Zeitdruck die vorgegebene Taste drücken. Das ist wie das restliche Spiel inklusive regelmäßiger 1-gegen-1-Duelle mit anderen Pistoleros nicht allzu fordernd. Blöd: Der höchste der drei Schwierigkeitsgrade, der ohne Bildschirmanzeigen auskommt, ist erst nach dem einmaligen Durchspielen per New-Game-Plus-Option verfügbar. Dabei starten Sie mit allen freigeschalteten Skills einen neuen Anlauf und machen Jagd auf 54 versteckte „Nuggets der Wahrheit", die Ihnen nebenbei spannendes Hintergrundwissen zur Epoche vermitteln. ❑

MEINE MEINUNG |

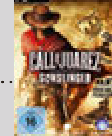
Peter Bathge



„Seichter Ballerspaß, der niemandem wehtut."

Nach dem grausigen *The Cartel* macht Techland mit *Gunslinger* einen Schritt in die richtige Richtung. Mit mehr Waffen, abwechslungsreicherem Leveldesign und einer aufwendigeren Geschichte hätte sich der unkomplizierte Arcade-Shooter sogar locker mit *Bulletstorm* messen können, stattdessen reicht es „nur" zu einem spaßigen Zeitvertreib ohne Nährwert. Auf die blödsinnigen Schießbuden-Szenen, bei denen Zielgenauigkeit keine Rolle spielt, und die simplen Duelle hätte ich zudem gut und gerne verzichten können. Zum Sparpreis von 15 Euro kann ich *Gunslinger* aber jedem Ego-Shooter-Anhänger mit Wildwest-Faible ans Herz legen!

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER



Ca. € 15,-
22. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Techland
Publisher: Ubisoft
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Internetaktivierung über Steam, kein Uplay-Konto nötig, Weiterverkauf ausgeschlossen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmiger Cel-Shading-Look mit wunderschönen Landschaften und armseeligen Explosionen
Sound: Satte Waffeneffekte, gute englische Sprecher, exzellenter Western-Soundtrack
Steuerung: Bewährte WASD-Maus-Kombination, in den Duellen unnötig schwammig und schwergängig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

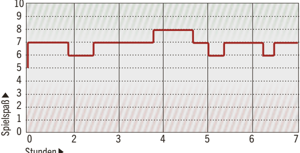
Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon II X2 450, Geforce GTX 260/Radeon HD 3870, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i3-3220/Athlon II X4 740K , Geforce GTX 460/Radeon HD 6850, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Drastische Bluteffekte bei Treffern, durch den Comic-Look nur leicht entschärft. Für Kopfschüsse erhalten Sie einen Punktebonus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Bis auf eine in der Luft schwebende Leiche fielen uns keine Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spielerisch solide Punktejagd
- ➕ Clevere Erzählweise mit augenzwinkernder Inszenierung
- ➕ Motivierende Stufenaufstiege
- ➕ Nützliche Zeitlupenfunktion
- ➕ Tolle Western-Atmosphäre
- ➕ Hübsche Landschaftsdarstellung
- ➕ Arcade- und Duell-Modus sowie New-Game-Plus-Option
- ➕ Interessante Wildwest-Fakten
- ➖ Extrem linearer Spielverlauf
- ➖ Immer gleiche Ballereien
- ➖ Öde Reaktionsspielchen
- ➖ Unhandliche Revolverduelle
- ➖ Dumme Schießbuden-KI
- ➖ Einfallslose Handlung
- ➖ Sehr kurzer Story-Modus
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**

Von: Andreas Schultz / Marc Brehme

Bauen, verstärken, verteidigen: Der Mix aus Tower Defense und Shooter geht in die zweite Runde.



Mit der futuristischen Schrotflinte und automatischen Gatling Guns ziehen Sie gegen Käfer-Aliens ins Feld.

Sanctum 2

Bei trendbewussten Ego-Shootern gehört es mittlerweile zum guten Ton, Schießeinlagen mit Elementen aus anderen Genres zu verbinden. *Sanctum 2* ist ein solcher Genre-Mix und tut sich wie sein Vorgänger durch sein Spielprinzip hervor: eine Kombination aus taktischer Platzierung von Verteidigungsanlagen und hektischem Geballer – umrahmt von einer Story über Alienangriffe auf die Zukunftsstadt Elysion One. Als einer von vier Elite-Soldaten setzen Sie sich gegen die Lumes zur Wehr.

Planen, bauen, halten, optimieren

Jeder Level folgt dem gleichen Schema: Sie errichten ein Labyrinth mit Geschütztürmen, das Ihren Energiekern verteidigt. Sobald der Bau abgeschlossen ist, startet der Angriff der käferartigen Alienhorde. In dieser Phase sind Sie mit Ihrem Sturmgewehr aktiv dabei, die Krabbelkreaturen abzuwehren. Nach einer Verteidigungsphase können Sie mit weiteren Ressourcen Ihr Labyrinth für weitere Angriffe ausbauen und an kommende Gegnertypen anpassen. Auf ruhige strategische Grübelei folgt actiongeladene Ballerei – das bringt Abwechslung mit sich, die zu langen Spielsitzungen motiviert. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich der Fokus etwas in Richtung des Shooter-Teils verschoben: Die Anzahl der Türme wurde begrenzt und mit Ihren Schusswaffen können Sie mehr ausrichten. Für zusätzliche Spannung sorgen unterschiedliche Level-Designs, die Umdenken und geschickte Planung erfordern.

Wer eine mitreißende Hintergrundgeschichte sucht, wird enttäuscht. Vor jeder Mission wird die Handlung durch Comics vorangetrieben. Diese sind zwar schön gestaltet, aber leider auch so gut wie inhaltslos. Dafür verfügt *Sanctum 2* über viel unterschwelligen Humor. Der aufmerksame Beobachter entdeckt hin und wieder mal ein „Rageface“ und andere Anspielungen auf Meme-Comics. ❑

MEINE MEINUNG |

*Andreas Schultz**



„Abendfüllende Kammerjäger-Action“

Tower Defense ist ein eher entspanntes Spielprinzip. *Sanctum 2* schafft es hingegen, im Zusammenspiel mit Shooter-Elementen eine spannende Mischung aus Strategie und Action auf die Beine zu stellen. Die Entwickler haben sich offensichtlich mehr darauf konzentriert, ein Spiel zu entwickeln, das trotz Wiederholung schwieriger Levels viel Spaß macht und besser als sein Vorgänger wird. Eine Geschichte ist leider kaum vorhanden. Die teils fehlerhaft übersetzten Comic-Strips erscheinen eher wie eine schwache Entschuldigung für das Fehlen einer Handlung, tun dem Spielspaß aber keinen Abbruch. Zudem gefällt mir der unterschwellige Humor mit Anspielungen auf die Meme-Kultur im Internet.

* Andreas Schultz ist Trainee bei PC Games.



Jede der 15 Missionen lässt sich auch mit bis zu drei anderen Spielern im Coop bewältigen.

Die Comics zwischen den Missionen sind zwar toll gestaltet, enthalten aber kaum Story-Elemente.

SANCTUM 2

Ca. € 14,-
15. Mai 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter/Strategie
Entwickler: Coffee Stain
Publisher: Coffee Stain
Sprache: Englische Sprachausgabe, fehlerhafte deutsche Texte.
Kopierschutz: Bindung des Spiels an Ihren Steam-Account, Weiterverkauf nicht möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke 3D-Grafik in futuristischem Stil. Charaktermodelle sehen im Vergleich zu ihren Comic-Konterfeis sehr müde und abgehalftert aus.
Sound: Gute englische Sprachausgabe. Hintergrundmusik, die sich dem Geschehen anpasst.
Steuerung: Komfortabel mit Maus und Tastatur zu bedienen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Die 15 Levels aus dem Einzelspielermodus lassen sich optional online in drei Spielmodi (Kampagne, Überleben und Leichtes Spiel) mit bis zu drei Kameraden spielen.
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

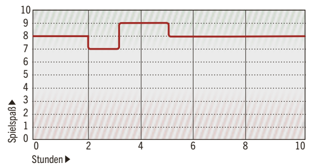
Minimum (Herstellerangaben): Zweikernprozessor mit 1,6 GHz, 2 GB RAM, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Sie zerlegen Käfer mit Schnellfeuerwaffen. Schlimmstenfalls spritzt orangefarbenes Alienblut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.19094
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Mit dem Doppelsprung kann es passieren, dass Ihre Spielfigur sich in Bereiche begibt, in denen sie dann feststeckt. Die „Selbstmord“-Option schafft Abhilfe. Ansonsten gab es während des Tests keine Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiches Spielprinzip
- ➕ Taktisch forderne Missionen
- ➕ Vielseitigkeit bei Türmen, Charakteren und Waffen
- ➕ Gegner-KI reagiert klug auf Geschütze und Spielerhandlungen
- ➕ Schöne Comics, aber ...
- ➖ ... mit schwacher Story
- ➖ Routine durch wenig Gegnertypen
- ➖ Etliche Übersetzungsfehler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**



Jeder Gigant versieht Rohstoffquellen mit bis zu zwei eigenen Aspekten, die eine Transmutation zu höherwertigen Pflanzen oder Tieren erlauben.

Reus

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Gott spielen kann ja jeder – in diesem Erstlingswerk eines niederländischen Indie-Studios übernehmen Sie die Rolle eines Planeten!

Als Himmelskörper ist Ihre einzige Sorge das Wohl und Wehe der Menschen, die sich auf der Erdoberfläche ansiedeln. Bevor es so weit ist, gilt es aber ähnlich wie in Peter Molyneux' berühmtem God Game *Populous* den Planeten per Terraforming in ein fruchtbares Paradies zu verwandeln.

Mehr Puzzle- als Götterspiel

Zu diesem Zweck schicken Sie je einen Giganten der Kategorie Wasser, Wald, Sumpf und Berge per Rechtsklick über den kreisrunden Planeten; eine Leiste am unteren Bildschirmrand erlaubt Zugriff auf die Spezialfähigkeiten der Titanen. Mit denen verwandeln Sie die unfruchtbare Erde etwa in einen Ozean, der nahe Landmassen mit Wasser versorgt. Oder Sie ziehen einen Berg aus dem Boden, neben dem sodann eine Wüste entsteht.

Ihre Giganten verteilen zudem Rohstoffe auf dem in zahllose kleine Flächen aufgeteilten Planeten. Tiere, Pflanzen, Goldadern oder Fischschwärme erzeugen eine von drei Ressourcen: Nahrung, Reichtum und Technologie. In der Nähe von Rohstoffen entstehen automatisch Siedlungen, deren Grenzen sich mit zunehmendem Wohlstand nach links und rechts ausdehnen. Nachbardörfer bekämpfen sich zuweilen oder greifen die Giganten an.

Den knappen Platz gilt es geschickt auszunutzen, um die raffgierigen Anwohner mit immer mehr Ressourcen zu versorgen. Der Schlüssel dazu sind Synergien. So produzieren Beerensträucher etwa mehr Nahrung, wenn sie neben einem Apfelbaum stehen. Und eine Mine erzeugt zusätzlichen Reichtum, wenn sich ein Fuchsbau nebenan befindet. Nützliche Rohstoff-Upgrades ermöglichen wiederum andere Wechselwirkungen.

Spielergetriebener Fortschritt

Mit den Ressourcen errichten die Siedler automatisch Bauwerke wie Leuchtturm oder Plantage. Nach deren Fertigstellung erhalten Sie Botschafter, die auf die Schultern eines Giganten klettern und ihm so neue Fähigkeiten verleihen. Den Spielfortschrit markieren Herausforderungen, die es abzuschließen gilt, um weitere Upgrades und Bauwerke freizuschalten. Dabei kommt es zwangsläufig zu Wiederholungen: Anfangs dauert eine Partie eine halbe Stunde, später maximal zwei. Nervig: Bei jedem Neustart verlieren die Giganten alle höherstufigen Fähigkeiten und die Anfangsphase verläuft stets gleich. Nach der anfänglichen Faszination macht sich daher auf lange Sicht Langeweile breit. ❑

MEINE MEINUNG |

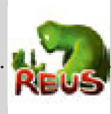
Peter Bathge



„Fordernder Zeitvertreib für Ausgefuchste"

Die 2D-Idylle von *Reus* täuscht: Was im ersten Augenblick wie ein simples Flash-Spielchen wirkt, entpuppt sich schnell als tiefschürfender Aufbaustrategie-Titel mit knackigem Schwierigkeitsgrad. Ein echtes „God Game" auf einer Stufe mit *Populous* oder *Black & White* ist *Reus* aber nicht, denn auf lange Sicht fehlt mir die Freiheit, die Welt ganz nach meinem Gusto zu gestalten. Außerdem zehren die immer gleichen Handlungsabläufe zu Beginn einer Partie an meinen Nerven: Bitte liebe Entwickler, schiebt einen Patch mit Zeitraffer nach!

REUS



Ca. € 10,-
16. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Abbey Games
Publisher: Abbey Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Je nachdem, wo Sie das Download-Spiel kaufen, mit Kontobindung (Steam) oder ohne (Gog.com)

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche, handgezeichnete 2D-Grafik mit ruckeligen Animationen und wenig detaillierten Menschlein
Sound: Spärliche Effekte, unauffällige Musikstücke, keine Sprachausgabe
Steuerung: Simple Maussteuerung, frei konfigurierbar, mit Tastenkürzeln für die Fähigkeiten der vier Giganten

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

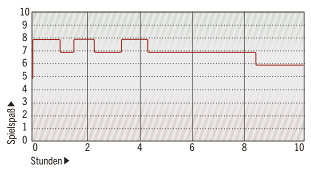
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo/AMD Phenom, 2 GB RAM, Direct-X-10-Grafikkarte mit 512 MB
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core i5/AMD Phenom II, 4 GB RAM, Direct-X-10-Grafikkarte mit 1 GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Selbst kriegerische Auseinandersetzungen stellt das Spiel harmlos dar, statt der Leichen verstorbener Soldaten sehen Sie nur Grabsteine.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir spielten ein halbes Dutzend Partien mit einer Spielzeit zwischen 30 und 120 Minuten. Dabei traten keine Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ✚ Kniffliges Platzmanagement
- ✚ Komplexe Wechselwirkungen
- ✚ Viele Bauprojekte, Rohstoffe und Herausforderungen
- ✚ Vier Giganten mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- ✚ Dörfer agieren eigenständig.
- ✚ Sanfte Lernkurve, gutes Tutorial
- ✚ Tolle, stufenlos zoombare 2D-Optik
- ✚ Intuitive Maussteuerung
- ▬ Startphase verläuft stets ähnlich.
- ▬ Spielgeschwindigkeit lässt sich nicht beschleunigen.
- ▬ Stark eingeschränkte Interaktion
- ▬ Sandkasten-Modus ohne Fortschrittsmöglichkeit
- ▬ Magere Soundkulisse

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**



Im blauen Licht lassen sich keine Klone platzieren; rotes Licht blockiert den „Seelenstrahl“, mit dem Sie von einer Kopie zur anderen springen.

The Swapper

Von: Peter Bathge

Original oder Duplikat? Das spielt in diesem Puzzle-Abenteuer keine Rolle. Letzlich tanzen nämlich beide nur nach Ihrer Pfeife.

Wenn wir in der PC Games von einem Klon reden, dann meinen wir üblicherweise die Kopie eines Spielprinzips. Allein der Erfolg von *Diablo* hat dutzende Klone hervorgebracht. *The Swapper* aber ist kein Klon. Ganz im Gegenteil, das Indie-Spiel ist mächtig innovativ. Die große Neuerung: Um Denkaufgaben zu meistern, nun ja … klonen Sie Ihre Spielfigur.

Einer wie der andere

Bis zu vier Kopien trotten an der Seite des vermeintlichen Originals durch die düsteren Gänge einer verlassenen Raumstation und imitieren jede Bewegung der Vorlage. Sie laufen nach rechts oder links, wenn Sie es tun, sie zerren Kisten hinter sich her, wenn Sie die entsprechende Taste gedrückt halten, sie springen todesmutig in Abgründe oder kleben nach der Aktivierung einer Gravitationsplatte an der Decke.

Die Schwierigkeit besteht darin, Ihre Klone auf den verschiedenen Plattformen und Level-Ebenen geschickt zu arrangieren, damit diese Bodenplatten aktivieren oder Kisten verschieben. Nur so gelangen Sie an die insgesamt 124 Kugeln, die Sie benötigen, um von einer Sektion der Raumstation zur nächsten zu gelangen. Gegner gibt es im gesamten Spiel keine.

Klone platzieren Sie mithilfe der rechten Maustaste; ein Druck auf die linke Maustaste lässt Sie in die Haut des anvisierten Doubles springen. Blaue und rote Lichtstrahlen sowie der Sichtkegel Ihrer Spielfigur schränken beide Funktionen ein. Das erhöht den Schwierigkeitsgrad späterer Puzzles ebenso wie die makabere Tatsache, dass Sie gelegentlich einen Klon opfern müssen. Doof: Ab und zu haben Sie die Lösung eines Puzzles fix ausbaldowert, aber die Ausführung des erdachten Plans bedarf mehrerer Anläufe, weil pixelgenaues Zielen mit Ihrer Klon-Knarre nötig ist.

Beklemmend und unangenehm

Die mit fünf Stunden knapp bemessene Spielzeit vergeht wie im Flug. Das liegt vor allem an der fesselnden, nebulösen Geschichte, die einige interessante Fragen über Identität und Bewusstsein aufwirft, ohne die üblichen Science-Fiction-Klischees zu bedienen. Die bedrückende Atmosphäre erzeugt parallel dazu ein Gefühl der Einsamkeit und verwandelt die seltenen Zusammenstöße mit einem anderen Überlebenden, der entgegen dem Helden über Sprachausgabe verfügt, in kostbare Momente der Zweisamkeit. Ihre Klone wirken dagegen wie gesichtslose Hüllen, die Sie schon nach kurzer Zeit mit grausamer Gleichgültigkeit ablegen, sobald diese ihren Zweck erfüllt haben. Schwere Kost! ❑

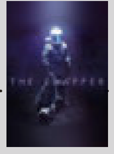
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Die düstere, bedrückende Alternative zu *Braid*“

The Swapper ist nichts für Denksport-Einsteiger, der Schwierigkeitsgrad ist hoch. Wer sich aber gerne minutenlang an einem Rätsel festbeißt, freut sich über anspruchsvolle Knobelaufgaben in schmucker Aufmachung. Die bedrohlichen Kulissen, eingehüllt in unstetes Licht, erinnern an die gruseligen Raumschiffkorridore aus *Dead Space*. Doch statt Psycho-Horror erwartet Sie hier nachdenkliche Science-Fiction. Schade nur, dass die optionalen Textnachrichten und telepathischen Botschaften der mysteriösen „Watcher“ so wenig zur interessanten Handlung beitragen.

THE SWAPPER



Ca. € 14,-
30. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Facepalm Games
Publisher: Facepalm Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Download-Spiel ist nur über Steam erhältlich, Sie benötigen also ein Steam-Konto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Eigenwilliger, herrlich plastischer Look, der auf in Lehm modellierten Kulissen basiert. Schöne Licht- und Schatteneffekte
Sound: Eindringliche Pianoklänge, tolle Umgebungsgeräusche, gruselige Funkstörungen – großartig!
Steuerung: Mit der Maus zielen, mit WASD bewegen, das überfordert niemanden. Frei konfigurierbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

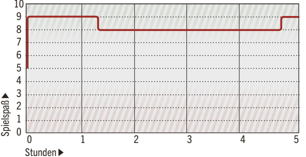
Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8800/Radeon HD 4800 (funktioniert nicht mit integrierten Intel-HD-Grafikchips)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Klone sterben, wenn sie aus großer Höhe herabfallen. Dabei ist das Geräusch brechender Knochen zu hören. Blut spritzt aber nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 05:00



Im Testzeitraum bemerkten wir keine Bugs oder Abstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Anspruchsvolle Puzzles, die viel Denkarbeit erfordern
- ➕ Sehr dichte, melancholische Atmosphäre
- ➕ Originelles Klon-Feature
- ➕ Plastischer Grafikstil
- ➕ Gespenstisches Sound-Design, exzellente Musikauswahl
- ➕ Spannende Handlung mit zwei Endsequenzen und philosophischem Ansatz
- ➖ Manche Rätsel erfordern ein frustierend hohes Maß an Präzision.
- ➖ Belanglose Sammelobjekte mit geringer Revelanz für den Plot
- ➖ Sehr kurze Spielzeit
- ➖ Keine Unterstützung für Intel-HD-Grafikchips

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Dust wurde zum Großteil von einem einzigen Designer entwickelt. Das merkt man dem Spiel nicht an – es sieht gut aus und spielt sich wunderbar flüssig.

Fidget ist Dusts ständige Begleiterin. Sie hilft im Kampf mit mächtigen Zaubern.

PC Games AWARD Ausgabe 07/2013 85

Dust: An Elysian Tail

Von: Felix Schütz

Großes Spiel zum kleinen Preis: Endlich gibt's *Dust* auch in gelungener PC-Umsetzung.

Schon für sich genommen ist *Dust: An Elysian Tail* ein tolles Spiel. Wirklich beeindruckend wirkt es aber, wenn man seine Entstehung betrachtet: Kein mehrköpfiges Team, sondern ein einzelner Mann zeichnet für den Großteil des Action-Adventures verantwortlich! Fast vier Jahre lang feilte der US-Amerikaner Dean Dodrill an seinem Werk, er programmierte und designte – bis auf die Sprachausgabe, den Sound und Teile der Story stammt *Dust* komplett aus seiner Feder. Und die vielen Mühen sollen sich lohnen: Nachdem Dust bereits im letzten Jahr viele Preise auf der Xbox 360 abgeräumt hat, folgt nun endlich auch eine gute PC-Umsetzung.

Erwachsene Handlung

Selbst eingeschworene Anime-Hasser sollten sich nicht vom Figurendesign abschrecken lassen: Hinter den tierischen Gesichtszügen, den flauschigen Hasenohren und Kulleraugen verbirgt sich eine ernste Fantasy-Handlung. Die setzt nicht nur auf Humor, sondern bietet auch traurige Momente und ein paar interessante Wendungen – alles in allem ein gelungener, erwachsener Plot.

Dust handelt von einem gleichnamigen Schwertkämpfer, der zu Beginn ohne Erinnerungen erwacht. Nur mit einem sprechenden Schwert bewaffnet, macht sich der Held auf, seine Vergangenheit zu ergründen. Schon nach wenigen Schritten schließt sich ihm dabei eine flatternde Kreatur namens Fidget an, die ihm den Weg weist, im Kampf mitmischt und mit ihrer quirligen Art für gute Laune sorgt. Mit seinen engagierten (englischen) Sprechern, klugen Dialogen und sympathischen Nebenfiguren hält die Story so ihr Niveau bis zum dramatischen Finale.

Action-Adventure à la Metroidvania

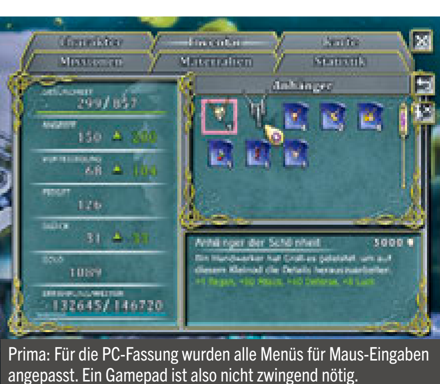
Dust: An Elysian Tail steht ganz in der Tradition großer Konsolen-Klassiker wie *Castlevania: Symphony of the Night* oder *Metroid*. Der Held flitzt und springt aus der Seitenansicht durch weitläufige 2D-Levels, in denen viele Secrets und Pfade versteckt sind, die er anfangs nicht erreichen kann. Erst



Das Figurendesign erinnert an japanische Animes, wird aber nie zu albern oder anstrengend.



Manche Dialoge fallen zwar etwas zu lang aus, dafür sind sie sympathisch vertont und flott geschrieben.



Prima: Für die PC-Fassung wurden alle Menüs für Maus-Eingaben angepasst. Ein Gamepad ist also nicht zwingend nötig.



◀ Je mehr Fähigkeiten Dust erlernt, desto mehr Secrets und Geheimgänge findet er in der Spielwelt. Sympathisch: Insgesamt zwölf Käfige sind gut in den Levels verborgen. In jedem steckt eine bekannte Figur aus einem Indie-Spiel. Hier retten wir gerade Kid, den Helden aus *Bastion*.

▼ Es gibt nur eine Hauptwaffe, drei Zauber und wenige Kombos in *Dust* – das geschmeidige Kampfsystem wird darum auf Dauer etwas eintönig.



mit der Zeit lernt Dust, an Ranken raufzuklettern oder per Doppelsprung höhere Plattformen zu erreichen. So kann er dann in alte Bereiche zurückkehren, um weitere Secrets zu entdecken. Schatztruhen beispielsweise, in denen er neue Items, Baupläne und Rohstoffe findet. Auf diese Weise erhält Dust neue Rüstungen, Ringe und Amulette, alternativ lässt er sie beim Schmied herstellen – die neue Ausrüstung verbessert seine Kampfwerte enorm. Zwar reicht die Schatzsuche nie an ein ausgewachsenes Rollenspiel heran, doch für ein 2D-Action-Adventure mit Fokus auf Erkundung und Kämpfe ist die Zeit, die man in Inventar und Charakterbogen verbringt, genau richtig bemessen.

Hin und wieder stößt Dust auch auf Umgebungsrätsel, bei denen er beispielsweise Durchgänge freisprengen soll – diese Aufgaben machen zwar Spaß, sind aber weder fordernd noch abwechslungsreich. Dafür entschädigen die sympathischen Nebenquests, die der Held von vielen NPCs erhält. Dahinter verbergen sich nämlich nicht nur unterhaltsame Dialoge, es winken auch neue Items und vor allem Erfahrungspunkte als Belohnung. Denn in *Dust* arbeitet auch eine simple Rollenspiel-Mechanik: Wer fleißig kämpft und Quests erledigt, steigt mit der Zeit im Level auf. Dann darf Dust vier Basisattribute steigern und wird so mit der Zeit bedeutend stärker. Das ist auch gut so, denn die Levels sind vollgestopft mit strunzdoofen, aber zumindest aggressiven Monstern, die zudem respawnen, sobald man einen Raum neu betritt. Wer Lust darauf hat, kann also auch ausgiebig „grinden" und so massenhaft Erfahrungspunkte, Gold und Rohfstoffe sammeln – verpflichtend ist das allerdings nie.

Flüssige Action

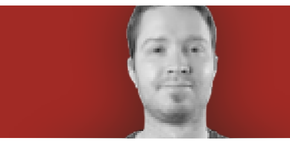
Mit seinem sprechenden Schwert verfügt Dust nur über eine einzige Waffe, die man zudem weder upgraden noch individualisieren kann – dadurch werden die Gefechte auf Dauer etwas eintönig. Immerhin, die sehenswerten Fechtanimationen sind weich und geschmeidig. Außerdem kommen häufig schicke, bildschirmfüllende Effekte zum Einsatz, sobald Fidget magische Geschosse, Blitze und Flammenwände in die Gegnermassen ballert. Das sorgt für flüssige, effektgeladene Gefechte, in denen zwar oft der Überblick, aber nie der Spaß verloren geht. Die PC-Fassung spielt sich mit dem Xbox-360-Gamepad tadellos, aber auch per Maus und Tastatur flutscht die Steuerung überraschend gut. Sämtliche Menüs wurden zudem sauber an die Maus-Bedienung angepasst – sehr löblich!

Edle Inszenierung

Dust erstrahlt komplett in hochauflösender 2D-Grafik. Die Levels wurden aufwendig und abwechslungsreich gezeichnet, außerdem sorgen schöne Wettereffekte wie Regen oder Gewitter und eine hübsche Wasserdarstellung für Atmosphäre. Dazu gibt's einen gelungenen Soundtrack, der die Fantasy-Stimmung prima unterstreicht. Neben der guten Präsentation stimmt auch der Preis: Geübte Spieler werden den Abspann nach etwa zwölf Stunden sehen, doch wer alle Secrets finden will, dürfte länger beschäftigt sein – damit bietet *Dust* nicht nur eine tolle Qualität, sondern auch viel Spielzeit fürs Geld. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

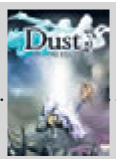


„2D-Hit in bester Metroidvania-Manier"

Falls Sie mal in den USA sind und dort jemandem namens Dean Dodrill begegnen, geben Sie ihm bitte einen Kuss von mir. Denn sein Ein-Mann-Projekt trifft genau meinen Nerv: Nachdem ich den leichten Anime-Look überwunden hatte, konnte ich das wunderschöne Design, die flüssigen Kämpfe, die Secrets und die sympathischen Figuren richtig genießen. Dass in Sachen Abwechslung, Charakterentwicklung, Waffen und Rätseldesign noch viel mehr drin gewesen wäre – geschenkt. *Dust* ist auch so schon jeden Euro wert.

DUST: AN ELYSIAN TAIL

Ca. € 14,-
24. Mai 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Humble Hearts LLC
Publisher: Microsoft Studios
Sprache: Dt. Texte, engl. Sprecher
Kopierschutz: *Dust* ist nur als Download über Steam erhältlich. Games for Windows Live wird nicht benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hoch aufgelöste 2D-Comic-Grafik mit schönen Kampfeffekten und geschmeidigen Animationen
Sound: Sehr gute englische Sprecher, stimmungsvolle Musik
Steuerung: Per Xbox-360-Gamepad tadellos, aber auch mit Maus und Tastatur sehr gut spielbar. Die Menüs wurden sauber für den PC angepasst.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

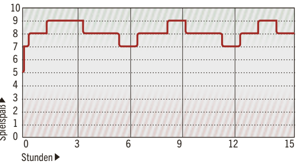
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,8 GHz oder vergleichbare CPU, 1 GB RAM, DX10-kompatible Grafikkarte, Windows Vista
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core 2 Duo/Athlon 64 X2 5600+, 2 GB RAM, Nvidia 9600GT/Radeon 5000+, Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In *Dust* gibt es zwar ernste Momente, in denen mehrere Charaktere zu Tode kommen, doch diese Passagen sind nie blutig oder brutal in Szene gesetzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.03
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Die PC-Umsetzung lief im Test fehlerfrei. Nur einige Texte wurden mäßig oder gar nicht ins Deutsche übersetzt, da sollte ein Patch Abhilfe schaffen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Detailverliebte, schöne 2D-Grafik
- ➕ Motivierender Mix aus Kämpfen, Erkundung und Jump & Run
- ➕ Gelungene Handlung
- ➕ Liebenswerte Charaktere
- ➕ Viele Items, sinnvolle RPG-Elemente
- ➕ Motivierte englische Sprecher
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Sehr gute PC-Umsetzung
- ➕ Sehr günstiger Preis (14 Euro)
- ➖ Nur eine Waffe und wenig Zauber
- ➖ Kämpfe auf Dauer eintönig
- ➖ Rätsel insgesamt zu leicht
- ➖ Manchmal zu lange Laufwege

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

Von: Andreas Schultz / Matti Sandqvist

Ocean's Eleven trifft auf *GTA 1* – nur ohne Autodiebstähle



Zwischen den Einbrüchen erfahren Sie mehr über die Hintergrundgeschichte der Bande.

Übersichtlich: Alles, was innerhalb des Sichtbereichs Ihrer Figur liegt, wird eingefärbt.

Monaco: What's yours is mine

Einmal den Nervenkitzel eines Casinoraubes erleben – eine Idee, die Ihnen vielleicht auch schon einmal bei der Sichtung von Filmen wie *Heist* oder *Ocean's Eleven* durch den Kopf geschossen ist. Mit *Monaco* bietet das Studio Pocketwatch uns nun die Möglichkeit, pures Adrenalin aus der Vogelperspektive und in 8-Bit-Pixelgrafik nachzuerleben.

Zusammenarbeit von Experten
Das Spiel erzählt Ihnen die Geschichte einer Verbrecherbande, deren Diebstahlpläne immer waghalsiger werden. Sie steuern einen von acht Charakteren mit je einer Spezialfähigkeit durch mehr als 30 Raubzüge. Das erledigen Sie entweder im Alleingang oder mit bis zu drei Mitspielern. Im Zusammenspiel mit anderen Charakteren können Sie von praktischen Fähigkeitskombinationen profitieren. Der Buddler, der sich durch Wände graben kann, hat zum Beispiel gerne einen „Schmiere-Steher" dabei. Diese Spähereinheit kann nämlich die Positionen von Sicherheitskräften auf der Karte sehen und verhindert so, dass sich sein Komplize in Räume voller Wachen gräbt. Wenn die Absprache stimmt, macht die Teamarbeit auch unglaublich viel Spaß. Die Vielfalt an Charakterkombinationen und das ausufernde Arsenal an Hilfsmitteln wie Sprengstoff oder Rauchbomben sorgen für viele Lösungswege. Dadurch steigt auch der Wiederspielwert von *Monaco*.

Bekenntnisse eines Trickdiebes
Das Spannende an der Handlung ist der Wechsel der Perspektiven: Der Schlossknacker berichtet zwischen den Missionen die Geschehnisse aus seiner Sicht. Nach einigen Raubzügen schalten Sie die Kampagne des Taschendiebs frei, der im polizeilichen Verhör den Schlossknacker Lügen straft und aufdeckt, was es mit den Einbrüchen wirklich auf sich hat. Auf diese Weise spielen Sie die bekannten Raubzüge noch ein zweites Mal, allerdings mit einer anderen Hintergrundgeschichte und mit vollkommen umgekrempeltem und schwierigerem Leveldesign: mehr Wachen, mehr Feuerkraft aufseiten der Gegner und mehr einzusammelnde Münzen. Apropos Hartgeld: Um die komplette Geschichte der Räuberbande zu erleben, müssen Sie jeden Goldrubel vom Boden auflesen. Da die Schwierigkeit mit jeder Mission steigt, liegt hier bei den letzten fünf Einsätzen des Einzelspielermodus großes Frustpotenzial. Diese sind nämlich nur mit unmenschlichem Zeitaufwand im Alleingang vollständig leerzuräumen. Einzige Alternative ist der Wechsel in den Mehrspielermodus, denn mit Komplizen spielt sich *Monaco* deutlich einfacher. ❑

MEINE MEINUNG | *Andreas Schultz*

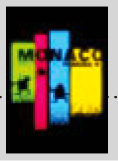


„Den großen Coup gibt's nur im Team."

Monaco wird vom Hersteller als Kooperationsspiel angepriesen – zu Recht, denn der Mehrspielermodus macht ziemlich Laune. Bis in den Bereich der letzten Missionen kommen aber auch Einzelspieler auf ihre Kosten. Dann lässt das Spiel den Alleingänger gegen eine Schwierigkeitswand laufen, die sich nur mithilfe von Mitspielern umgehen lässt. Wer Spieldurchläufe lieber im Alleingang erledigt, fühlt sich dann vor den Kopf gestoßen, denn vor dieser Wand wird der Spieler nicht gewarnt. Auch wenn die Kooperation mit anderen großen Spaß mit sich bringt, der fade Nachgeschmack eines letztlich unausgegorenen Einzelspielermodus bleibt.

* Andreas Schultz ist Trainee bei PC Games.

MONACO: WHAT'S YOURS IS MINE



Ca. € 14,-
24. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler und Publisher: Pocketwatch
Sprache: Englische Texte, französische Sprachausgabe
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine einmalige Internetverbindung zur Installation.

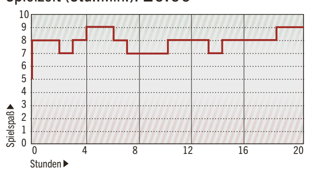
GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Minimalistische 2D-Grafik in satten Grundfarben
Sound: Klaviermusik, die sich der Spielsituation anpasst. NPCs sprechen kurze Sätze auf französisch.
Steuerung: Die Steuerung mit dem Gamepad ist angenehmer als mit Maus und Tastatur. Die Analog-Sticks erleichtern das Zielen.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Mit bis zu drei Komplizen können Sie über 30 Levels spielen. **Zahl der Spieler:** 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): Prozessor mit 1,2 GHz, Shader-2-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 12 Jahren
Erschossene Wachen bleiben als quadratische Skelette liegen. Wenig Blut. Eher abstrakt und harmlos.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Steam Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00

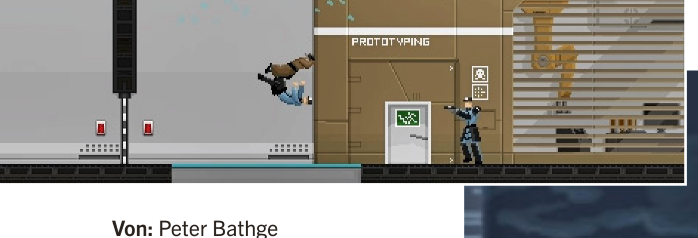


Die KI der Wachen lässt sich oft sehr leicht austricksen. Ansonsten gab es während des 20-stündigen Tests keine Probleme.

PRO UND CONTRA
- ➕ Intuitive Spielmechaniken, die ohne Tutorial auskommen
- ➕ Forderndes Gameplay, das trotz Fehlschlägen weiterhin anspornt
- ➕ Große Anzahl an Lösungswegen
- ➕ Koop-Modus mit Charakterfähigkeiten, die sich ergänzen
- ➖ KI ist oft zu leicht zu übertölpeln
- ➖ Als Einzelspieler kaum zu beenden

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **69**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**



Von: Peter Bathge

Klingt komisch: Dieses Spiel ist zwar eine Hüpforgie, aber kein Jump & Run!

Gunpoint

Die Flugbahn nach einem Sprung sehen Sie bei gedrückter linker Maustaste. So lassen sich Sprungangriffe auf Wachen planen, die sich in der Nähe von Fenstern oder Glasdächern befinden (kleines Bild).

Der Protagonist von *Gunpoint* ist eine faszinierende Persönlichkeit: Er sieht in Trenchcoat und Hut so lässig aus wie Humphrey Bogart in *Casablanca*, nutzt mehr Gadgets als James Bond und kraxelt so leichtfüßig an Wänden hinauf wie Spider-Man. Sein Name: Richard Conway. Sein Berufsfeld: Industriespionage. Sein wertvollster Besitz: eine Hightech-Hose, die nicht nur Stürze aus großer Höhe abfedert, sondern ihn auch zu Sprüngen auf Hausdächer befähigt. Geben Sie es zu: Diesen Teufelskerl wollen Sie unbedingt spielen, oder?

Detektivgeschichte mit Biss

Conway ist während eines Mordes zur falschen Zeit am falschen Ort und muss sowohl seine Unschuld beweisen als auch den Killer ausfindig machen. Dabei gerät er von einer abstrusen Story-Verwicklung in die nächste. Den roten Faden rund um zwei Waffenfabrikanten verlieren Sie dabei zwar schnell aus den Augen, dafür überzeugt *Gunpoint* mit einem feinen Gespür für trockenen Humor: Zwischen den 20 Missionen führt Conway amüsante Dialoge mit seinen wechselnden Auftraggebern und gibt dabei auf Ihr Geheiß herrlich verrückte Antworten von sich. Obacht: Gute Englischkenntnisse sind Pflicht, denn *Gunpoint* besitzt keine deutschen Bildschirmtexte.

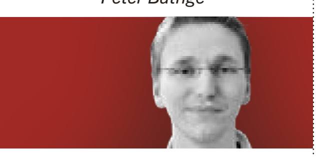
Einfach, kurz und clever

Jede Mission lässt sich locker in zehn Minuten erledigen, die Spielzeit ist entsprechend gering. Stets geht es darum, einen Computer zu hacken, der sich in einem von Nachtwächtern patrouillierten Gebäude befindet. Schleichen ist das Gebot der Stunde, da die treffsicheren Wachen Conway bei Sichtkontakt abknallen. Brillant: Der Held springt mit seiner Superhose an Decken, passiert Fenster in einer Explosion aus Glassplittern oder stürzt sich aus riesiger Entfernung auf Widersacher und prügelt sie bewusstlos. Das geht hervorragend von der Hand und spielt sich wunderbar flüssig.

Mit seinem Crosslink-Tool ist Conway darüber hinaus in der Lage, beliebige technische Gerätschaften miteinander zu verknüpfen. So verdrahten Sie einen Lichtschalter mit einer Steckdose, um einem Wächter einen Stromschlag zu verpassen, oder sorgen dafür, dass Bewegungssensoren verschlossene Türen öffnen. Eine innovative Mechanik! Doof: Oft gilt es, mehrfarbige Crosslink-Module einzusammeln, um auf bestimmte Stromkreisläufe zuzugreifen. Das erinnert an die stupide Suche nach Schlüsselkarten aus der Anfangszeit der PC-Spiele. ❏

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Schrulliges Schleichspiel ohne Firlefanz"

Falls das ungleich brutalere Pixel-Action-Puzzle *Hotline Miami* zu ihren Lieblingsspielen des vergangenen Jahres gehört hat, sollten Sie auch *Gunpoint* eine Chance geben. Das Schleichspiel setzt weniger auf rohe Gewalt und verlässt sich nicht nur auf den Nostalgiebonus, um sich in Ihrem Gedächtnis festzusetzen. Stattdessen punktet es mit lustigen Dialogen und einer ebenso simplen wie unterhaltsamen Hacking-Mechanik, die auch jedem AAA-Titel mit Millionenbudget gut zu Gesicht stehen würde.



Per Crosslink verkabeln Sie elektrisches Gerät neu. Apparaturen mit unterschiedlicher Farbe sind inkompatibel.



Mit durch Aufträge verdientem Zaster kaufen Sie neue Gegenstände. Die sind deutlich nützlicher als die im RPG-Stil verteilten Upgrade-Punkte.

GUNPOINT

Ca. € 10,-
3. Juni 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Suspicious Developments
Publisher: Suspicious Developments
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Die Steam-Version benötigt ein entsprechendes Konto. Eine Version ohne Kopierschutz erhalten Sie auf www.gunpointgame.com.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch veraltete, aber stimmige 2D-Optik, deren Pixel Sie mit bloßem Auge erkennen.
Sound: Lässige Jazz-Musik, minimalistische Effekte, keine Sprachausgabe
Steuerung: Intuitive Maus-Tastatur-Steuerung mit der Möglicheit, WASD oder Pfeiltasten zu benutzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

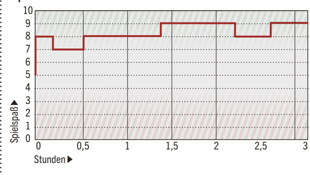
Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Der Einsatz von Gewalt ist optional. Pixelfiguren geben den Löffel ab, ohne dass dabei Blut zu sehen ist.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 02:30



Wir spielten die Kampagne durch, ohne dass es zu Bugs und Abstürzen kam, und beschäftigten uns danach noch ein Weilchen mit dem Editor.

PRO UND CONTRA

- ✚ Prächtiger 2D-Retro-Look
- ✚ Verschrobener Humor
- ✚ Crosslink-Hacking erlaubt gewitzte Problemlösungen.
- ✚ Großes Bewegungsrepertoire
- ✚ Interessantes Film-noir-Szenario
- ✚ Komfortable Speicherfunktion
- ✚ Eingängige Steuerung
- ✚ Eleganter Jazz-Soundtrack
- ✚ Wiederspielwert durch Notenvergabe nach Missionsende
- ✚ Editor sorgt für Level-Nachschub.
- ▬ Es fällt schwer, der arg verschwurbelten Geschichte zu folgen.
- ▬ Zuweilen nervige Suche nach andersfarbigen Crosslinks
- ▬ Belanglose Upgrades ohne große spielerische Auswirkungen.
- ▬ Extrem kurze Spielzeit
- ▬ Keine Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Von: Sebastian Zelada

Der Name Codemasters steht für realistische Rennsimulationen. *Grid 2* ist der Beweis, dass das nicht immer so ist.

Grid 2



Mit dem BWM 1er geht's durch die fahrerisch anspruchsvollen Straßen Barcelonas. Rempeleien sind an der Tagesordnung.

Mit dem zweiten Teil der *Grid*-Serie ließ sich Codemasters verhältnismäßig lange Zeit. Im Gegensatz zu den obligatorischen *F1*-Updates und den zahlreichen Ablegern der *Dirt*-Reihe, mussten Fans von *Grid* geschlagene fünf Jahre auf Teil zwei warten. Nach einem solch langen Zeitraum liegt es auf der Hand, dass die Erwartungen an das neue Rennspektakel extrem hoch sind. Tatsächlich überzeugt *Grid 2* über weite Strecken, hat jedoch mit dem einen oder anderen kleinen Problemchen zu kämpfen.

Sponsoren und Fans

Das Kernelement von *Grid 2* ist der Karrieremodus. Die Story folgt einem bewährten Muster: Als aufstrebender Rennfahrer werden Sie von Medienmogul und Rennsportfreak Patrick Callahan dazu angeheuert, seine frisch aus der Taufe gehobene Rennsportserie WSR bekannt und international erfolgreich zu machen. Mit fortschreitender Spieldauer gewinnen Sie Fans dazu, die so etwas wie das Punktesystem in *Grid 2* darstellen. Damit Sie möglichst schnell eine stattliche Anzahl Rennfreaks um sich scharen können, pappen Sie Sponsorenaufkleber auf Ihre Rennwagen und ziehen dadurch erhöhte Aufmerksamkeit auf sich. In den Rennveranstaltungen selbst warten dann verschiedenste Herausforderungen auf Sie. Das Spektrum reicht dabei von einfachen Rennen gegen bis zu elf Gegner über Zeit-, Eliminations- und Checkpointrennen bis hin zu exotischeren Varianten, wie dem Togue, das in Japan stattfindet. Hierbei gilt es, entweder vor dem Gegner ins Ziel zu kommen oder das Rennen durch einen herausgefahrenen Vorsprung von fünf Sekunden frühzeitig zu beenden. Hier kommt aber auch bereits die erste unschöne Überraschung: Das Strafensystem ist in *Grid 2* nicht immer nachvollziehbar, ja teils sogar etwas unfair. So ist es im Togue beispielsweise nicht erlaubt, den Gegner zu rammen – im Gegensatz zu fast allen anderen Rennmodi, die reges Rempeln erfordern. Eine Kollision resultiert umgehend in einer Disqualifikation und zwingt Sie zu einem Neustart des Rennens. Das wäre noch verschmerzbar, wenn Sie nicht auch dann bestraft würden, wenn der Gegner Sie rammt. Hier sollte Codemasters dringend per Patch Abhilfe schaffen. Auch in den Drift-Rennen sorgt dieser Umstand für Frust und eine wiederholte Aktivierung der Rückspulfunktion, die Malheure ungeschehen macht. Hier werden Drifts mit Punkten belohnt. Krachen Sie in eine Mauer, sind sie jedoch genauso futsch wie wenn ein übermotivierter Gegner Sie rammt. Was in den normalen Rennen für Nervenkitzel und spannende Stoßstangenduelle sorgt, nervt also in bestimmten Modi teils sehr. Glücklicherweise halten sich diese Situationen aber in Grenzen und wirken sich nicht allzu sehr auf den Spielspaß aus.

Schneller Einstieg

Äußerst lobenswert hingegen ist die Tatsache, dass die Karriere gleich hinter dem Steuer von amt-

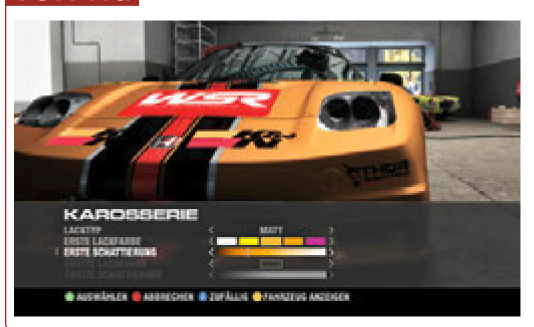

In Barcelona ist fahrerisches Können gefragt. Die zahlreichen engen Kurven und verschlungenen Gassen fordern Ihr Geschick.



Paris bietet weniger verschlungene Straßenzüge, dafür aber ganz andere Schauwerte wie den Eiffelturm.


Tourenwagenrennen bei Nacht sind ein echter Augenschmaus. Leider bietet das Spiel keine Wettereffekte wie Regen oder Schnee.

TUNING



Wo andere Spiele mit umfangreichen optischen und mechanischen Tuning-Optionen protzen, begnügt sich *Grid 2* mit einigen wenigen kosmetischen Upgrades.

Die Tuning-Optionen in *Grid 2* beschränken sich nur auf Äußerlichkeiten und lassen die Leistung Ihres Wagens unberührt. Sie wählen aus einer Vielzahl von Felgen, Rennaufklebern und verschiedenfarbigen Lackierungen. Bei Letzteren lässt sich noch bestimmen, ob bestimmte Glanzeffekte oder ein matter Farbauftrag gewählt werden sollen. Sponsorenaufkleber runden das Fahrzeugbild ab und garantieren einen regen Fanzustrom.

lichen PS-Protzen startet. Amerikanische Muscle-Cars oder auch ein Golf GTI finden sich da und bieten nicht den schlechtesten Einstieg in die Welt der WSR. Da Sie im Karrieremodus mehrere Saisons hintereinander fahren und dabei diverse Rennklassen aufsteigen, sitzen Sie jedoch bald auch in gediegeneren Karossen, wie beispielsweise dem Mercedes SL 65 AMG oder einem McLaren MP4 2c. Das Ende der Fahnenstange ist dann erst mit Modellen wie dem Pagani Huayra, dem Koenigsegg Agera R oder dem Bugatti Veyron erreicht. Dazwischen finden sich zahlreiche Touring Cars und viele echte Traumautos (knapp 90 insgesamt), die der Normalsterbliche leider nie mit seinem Popometer erkunden darf.

Schadensbericht

Die Fahrzeuge fahren sich nun zwar alles andere als realistisch, bleiben jedoch in ihrem Fahrverhalten stets nachvollziehbar. Simulationsfanatiker werden mit *Grid 2* jedoch sicher nicht glücklich. Das mag für manch einen auch deshalb enttäuschend sein, weil das Schadensmodell im Spiel mit zu den besten überhaupt zählt. Codemasters-typisch ist fast das komplette Fahrzeug zerstörbar und so ist hier von Kratzern im Blech über verbeulte Wagenpartien bis hin zu angebrochenen Achsen und schiefen Rädern so ziemlich alles vertreten, was an optischen Schäden machbar scheint. Positiv herauszuheben ist, dass es jederzeit möglich ist, den Schaden auf rein optische Effekte zu reduzieren oder andersherum, ihn auch wirklich das Fahrverhalten beeinflussen zu lassen. Kurz vor dem Totalschaden lenkt es sich in *Grid 2* extrem schwer und der Sieg rückt in weite Ferne. Dabei funkt Ihr Mechaniker von der Box aus stets gut gemeinte Ratschläge durch den Äther. Leider nervt der gute Mann schon nach kurzer Zeit und fällt durch teils völlig unpassende Aussagen auf. Da wird schon mal zum souveränen Start-Ziel-Sieg gratuliert, wenn man kurz vor der Ziellinie glücklich die Führung übernommen hat.

Was *Grid 2* eine höhere Wertung verwehrt, ist aber nicht derartiger Ballast, sondern eher das, was gar nicht erst vorhanden ist. Beispielsweise Wettereffekte oder eine Cockpitperspektive, die – unverständlicherweise – im Gegensatz zum Vorgänger nun komplett fehlt. Auch die Ladezeiten sind teils nervenzehrend (über 30 Sekunden), dies umso mehr, da die Rennen oft recht kurz sind. ❑

MEINE MEINUNG |

*Sebastian Zelada**



„Nicht unbedingt realistisch, aber spaßig"

Um mit *Grid 2* wirklich Spaß haben zu können, muss man sich einer Tatsache von vornherein bewusst sein: Bei diesem Spiel handelt es sich nicht um eine akkurate Simulation, sondern um ein stark arcadig angehauchtes Spektakel, das konsequent auf schnelle, intensive Rennen getrimmt ist. Das Schadensmodell verstärkt diesen Eindruck zusätzlich und ich habe mich stets gefreut, wenn ich harte Positionsduelle letztlich zwar mit dem Verlust der Stoßstange und einer stark verbeulten Seitenpartie bezahlt, jedoch eindeutig gewonnen habe. Manchmal können die Schubser der CPU jedoch auch sehr nervig sein, was zum regen Gebrauch der Rückspulfunktion verleitet – für mich nach wie vor eine echte Unsitte im Rennspielsegment. Auch die detailreichen und prinzipiell schönen Strecken bieten Grund zur Kritik. Dann nämlich, wenn Sie zum gefühlt dritten Mal in vier Rennen über fast ein und denselben Kurs donnern – meist auch noch im gleichen Rennmodus. Manche Modi wie das Zeitfahren hätte man sich dabei auch gleich sparen können.

* Sebastian Zelada ist freier Autor für PC Games.

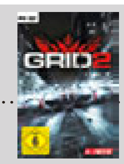


Die Chrysler Viper gehört zum Fuhrpark der zweithöchsten Rennklasse. Die Geschwindigkeit wird nur von PS-Monstern wie dem Bugatti Veyron getoppt.



Das Zufallssymbol unten links zeigt an, dass sich die Streckenführung mit jeder Runde ändert. „Live-Routes" nennt Codemasters das.

GRID 2



Ca. € 50,-
31. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine Internetverbindung zur Installation

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Fahrzeugmodelle und hoher Detailgrad der Strecken
Sound: Satter Motorensound, teils nervige Funkdurchsagen
Steuerung: Wahlweise Tastatur, Controller oder Lenkrad. Wobei Letztere die deutlich bessere Wahl darstellen!

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Benutzerdefinierte Online-Rennen (enthält alle Modi der Solo-Events), Schnelles Spiel
Zahl der Spieler: 2-12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

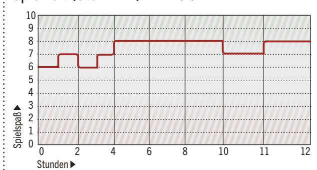
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 5400 +, 2 GB RAM, Intel HD Graphics 3000/ Geforce 8600

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Da es hier lediglich um Positionskämpfe geht, beschränkt sich die Gewaltdarstellung auf teils heftige Rempeleien. Harmlos!

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Die Karriere startet bereits mit mehr oder minder flotten Karren. Ab der vierten Saison steigt der Spaßfaktor dank potenter PS-Protze dann nochmals merklich an!

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles Geschwindigkeitsgefühl und intensive Renn-Action
- ➕ Detailreiche Strecken, gute Fahrzeugmodelle und flüssige Grafik
- ➕ Schneller und unkomplizierter Einstieg in die Welt der WSR
- ➕ Sehr gutes Schadensmodell, das für jedes Auto optimiert ist
- ➖ Für anspruchsvolle Spieler deutlich zu arcadelastig
- ➖ Ab und an Streckenrecycling
- ➖ Strafen teilweise unfair
- ➖ Keine Wettereffekte, etwa Regen
- ➖ Teilweise extrem lange Ladezeiten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Von: Stefan Weiß

Ab in den Urwald: Spanische Eroberung mit Tiefgang!



Die vielen Dialoge im Spiel bekommen Sie nur in Textform dargeboten. Das strengt auf Dauer an.

Die Mischung aus Rollenspiel und Taktik in *Expeditions* besticht nicht mit toller Technik, aber mit Spieltiefe.

Expeditions: Conquistador

Heute reist man in die Dominikanische Republik, um dort Karibik-Urlaub zu erleben. Im 16. Jahrhundert sah das anders aus. Angelockt vom Gold herrschten spanische Eroberer auf der Insel, knechteten und versklavten die Ureinwohner. In diese ernste Thematik versetzt Sie *Expeditions: Conquistador*.

Gut funktionierender Genremix

Die Entwickler Logic Artists setzen auf eine Mischung aus Rundenstrategie und Rollenspiel. Sie als Hauptfigur führen eine Expeditionsgruppe an, die sich aus zehn Mitgliedern zusammensetzt. Dabei erforschen Sie rundenweise die grafisch schlicht inszenierte Inselwelt im Stile von *Heroes of Might & Magic*.

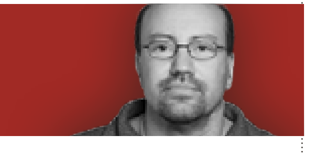
Sobald Ihre recht knapp gehaltenen Bewegungspunkte aufgebraucht sind, müssen Sie ein Lager aufschlagen. Sie verteilen Aufgaben wie jagen, patrouillieren, Kräuter sammeln und handwerken an Ihre Crew. Die Expeditionsmitglieder besitzen jeweils unterschiedliche Stärken und Schwächen, sodass Sie beim Gruppenmanagement ein geschicktes Händchen beweisen müssen. Das geht schon bei der Zusammenstellung Ihrer Truppe los: Doktoren sind schwach im Kampf, heilen aber Wunden und Vergiftungen. Jäger sind Fernkämpfer und für die Nahrungssuche wichtig. Gelehrte erschaffen Gegenstände wie Zelte oder stellen Medizin her. Scouts und Soldaten bilden das militärische Rückgrat. Um im Dschungel auf Dauer zu überleben, benötigen Sie daher eine gut gemischte Gruppe. Entsprechende Hinweise, inwieweit Ihre Charakterauswahl nun effektiv ist oder nicht, gibt es nicht.

Guter oder böser Eroberer?

Quests erhalten Sie in Siedlungen, dort lässt sich auch Handel treiben. Die Aufgaben führen Sie kreuz und quer über die Insel und Sie bestreiten dabei immer wieder rundenbasierte Gefechte. Auch das erinnert an *Heroes of Might & Magic* – die Schlachtfelder sind kleine, schachbrettartige Areale, in denen Sie maximal sechs Kämpfer antreten lassen. Im Verlauf der zwei Kampagnen (Hispaniola und Mexiko) lockern viele Dialoge und Zufallsereignisse das Spielgeschehen auf. Dann sind Sie als Expeditionsleiter gefordert, denn Sie müssen Entscheidungen treffen. Diese wirken sich unterschiedlich stark auf Ihre Begleiter aus. Friedlich gesinnte Mitglieder reagieren etwa empört, wenn Sie eine Aufgabe gewaltsam lösen. Aggressiven Begleitern hingegen imponiert ein solches Verhalten.

Spielerisch geht *Expedition: Conquistador* voll in Ordnung. Schade sind die schwache technische Präsentation und der fehlende Feinschliff in Sachen Balancing und Kamerasteuerung. ❑

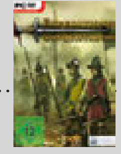
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Nur noch diesen einen Zug …“

Marisol Costales, Alejandro Pintado, Francisco Figueroa – auch wenn ich am Ende des Tests die Namen meiner Crewmitglieder immer noch nicht richtig auseinanderhalten kann, war es ein spannender Ausflug in den Karibik-Dschungel. Die knackigen Gefechte und die vielen Entscheidungen im Rollenspielteil sorgten für wohltuenden Tiefgang, ebenso wie die eher ernste Thematik der spanischen Eroberung. Bei der Gestaltung der Menüs und der Steuerung insgesamt fehlt allerdings der Feinschliff. Auch der träge und äußerst knackige Einstieg wird nicht jedem schmecken. Dafür aber sicher der schlanke Preis und der ordentliche Spielumfang.

EXPEDITIONS: CONQUISTADOR



Ca. € 18,-
30. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie/Rollenspiel
Entwickler: Logic Artists
Publisher: Bitcomposer Games
Sprache: Englisch/Spanisch
Kopierschutz: Um *Expeditions: Conquistador* starten zu können, benötigen Sie einen gültigen Steam-Key.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche 2D-Charakterporträts, dafür enttäuscht die 3D-Welt.
Sound: Stimmige Musikstücke, aber nur mäßige Soundeffekte
Steuerung: Geht mit Maus und Tastatur leicht von der Hand

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 25 Duellkarten, wahlweise über Hotseat oder Internet spielbar
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

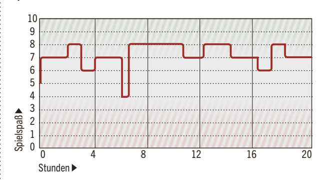
Herstellerangabe: Windows XP/Vista/7, Intel Dual Core 2,6 GHz/AMD64X2 2,6 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT/Ati Radeon X1800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die ernste Thematik des spanischen Eroberungszeitalters stellt den Spieler immer wieder vor moralische Entscheidungen. Auf explizite Gewaltdarstellung wird verzichtet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Die Version lief während des Tests stabil. Allerdings ließen sich in den Rundenkämpfen hin und wieder Züge nicht beenden, was nach einem Patch nicht mehr auftrat.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessantes und unverbrauchtes Historiensetting
- ➕ Taktisch anspruchsvolle Kämpfe
- ➕ Gelungene Rollenspielelemente
- ➕ Entscheidungen und Dialoge sorgen für Spieltiefe
- ➖ Unzureichende Dokumentation und Spieleinführung
- ➖ Die extrem kurze Bewegungsreichweite pro Zug nervt auf Dauer!
- ➖ Wenig hilfreiche Übersichtskarte
- ➖ Schwache Präsentation
- ➖ Schlechte Kameraführung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

GAMES.SATURN.DE

Soo! MUSS TECHNIK

GRID 2™

Realistische Steuerung und einzigartiges Fahrgefühl

Umfangreiche Online-Kampagne

Race-Events auf drei Kontinenten

© 2013 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Alle Rechte vorbehalten. „Codemasters"®, „Ego"®, das Codemasters-Logo und „GRID"® sind eingetragene Marken von Codemasters. „GRID 2", „Codemasters Racing"™ und „RaceNet"™ sind Marken von Codemasters. Alle anderen Copyrights oder Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber und werden unter Lizenz verwendet. Dieses Spiel ist NICHT durch die FIA oder eine angeschlossene Organisation lizenziert oder damit assoziiert.

Dieses und viele weitere Games: Jetzt downloaden unter games.saturn.de



Game-Server für Jedermann – einfach, schnell und günstig!

4NETPLAYERS.DE

COUNTER-STRIKE

Counter-Strike-Server ab 2,02 Euro im Monat

BATTLEFIELD 3

Battlefield-3-Server ab 9,99 Euro im Monat

MINECRAFT

Minecraft-Server ab 2,66 Euro im Monat

TEAMSPEAK-SERVER AB 1,06 EURO IM MONAT



Jetzt auf www.4netplayers.de informieren!

computec MEDIA

Von: Felix Schütz

Um ein Jahr verspätet, trotzdem zeitlos gut: Die deutsche Fassung von *Sins of a Solar Empire: Rebellion*.



Rebellion umfasst alle früheren Add-ons, allerdings nicht den neuen *Forbidden Worlds*-DLC.

Sins of a Solar Empire: Rebellion



So langsam lassen sich die Editionen, in denen *Sins of a Solar Empire* erschienen ist, kaum noch zählen. Darum die wichtigste Info: *Sins of a Solar Empire: Rebellion* ist die vollständigste und beste Fassung des Strategie-Klassikers. *Rebellion* erschien zwar bereits vor einem Jahr als englische Downloadfassung, doch nun gibt's endlich auch eine eingedeutschte Version: Der Publisher Kalypso (*Legends of Pegasus*, *Tropico 4*) hat sich um die Übersetzung gekümmert und vertreibt das Spiel hierzulande in einer hübsch ausgestatteten DVD-Version (siehe Kasten unten).

Die deutsche Fassung ist ordentlich gelungen. Manche Sprecher klingen motiviert, andere gelangweilt – insgesamt fällt das aber ohnehin kaum ins Gewicht, da es weder Story noch Solo-Kampagne gibt, Sprachausgabe hört man also nur bei den Einheiten- und Hinweiskommentaren. Ärgerlich hingegen: Die deutschen Sprachdateien werden nicht gratis für jene Spieler nachgepatcht, die sich bereits die englische Download-Fassung gekauft haben. Und das obwohl *Rebellion* an ein Steam-Konto gebunden werden muss, wo eine freie Sprachauswahl gang und gäbe ist.

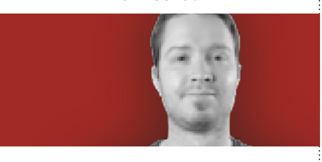
Unverwüstliches Spielprinzip

Ob auf Deutsch oder Englisch, *Sins of a Solar Empire* ist und bleibt ein edler Strategietitel. Das taktisch anspruchsvolle *Rebellion* bietet herrlich ausgedehnte Raumschlachten, wahlweise alleine gegen kluge KI-Gegner oder im gut ausbalancierten Mehrspielermodus. Man verwaltet riesige Flotten, besiedelt Planeten, sammelt Rohstoffe und forscht sich durch umfangreiche Technologiebäume – ein komplexes Regelwerk, das dank cleverem Interface schnell erlernt ist. *Rebellion* verbessert das bekannte Hauptspiel von 2008 mit mehreren Mini-Add-ons, die unter anderem Raumbasen, Fraktionen, erweiterte Diplomatie und Großkampfschiffe hinzufügen.

Einziger Wermutstropfen im sonst gelungenen Paket: Der brandneue *Forbidden Worlds*-DLC ist in dieser Fassung nicht enthalten. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Die x-te Auflage eines modernen Klassikers."

Das Hauptspiel erschien vor fünf Jahren, seitdem gab's nur DLCs, Mini-Erweiterungen und teure Komplettpakete. Liebe Entwickler, so großartig euer Spiel auch sein mag – wie wär's denn mal mit einem richtigen Nachfolger? Klar, wer *Rebellion* noch nicht kennt oder bislang auf die Übersetzung gewartet hat, der sollte bei der deutschen DVD-Version zuschlagen. Auch wenn ich's blöd finde, dass Käufer der alten Steam-Fassung auf die deutsche Sprachausgabe verzichten müssen – kundenfreundlich ist das nicht.

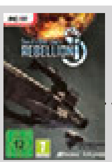
EXTRAS IN DER DEUTSCHEN DVD-VERSION

Die englische Version von *Sins of a Solar Empire: Rebellion* ist bereits seit einem Jahr über Steam erhältlich. Für die deutsche DVD-Version packt Publisher Kalypso darum einige Extras dazu. So befindet sich neben dem Spiel auch ein Handbuch mit 72 Seiten in der Schachtel, außerdem der Soundtrack auf CD, eine gedruckte Hotkey-Karte und ein doppelseitiges A3-Poster. Zusätzlich liegt ein Handbuch mit Einheitenbeschreibungen als PDF auf der Spiel-DVD. Nur diese DVD-Version ist vollständig ins Deutsche übersetzt, andere Sprachen sind per Steam wählbar. Ärgerlich: Wer bereits die englische Fassung über Steam gekauft hat, bekommt die deutsche Lokalisation nicht gratis nachgepatcht – wer also auf Deutsch spielen will, muss zwingend die neue DVD-Fassung kaufen.



Die deutsche DVD-Version kostet zwar stolze 30 Euro, bietet dafür aber auch ein paar Extras.

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION



Ca. € 30,-
12. Juli 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Ironclad Games, Stardock
Publisher: Kalypso Media, Stardock
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel setzt einen Steam-Zugang voraus.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßig und stilvoll. Der stufenlose Zoom erlaubt es, Schiffe und Gefechte aus nächster Nähe zu betrachten. Gegenüber dem Hauptspiel von 2008 aber kaum verbessert.
Sound: Nette Musik, schwache Effekte. Die deutschen Sprecher sind teilweise gut, teilweise mäßig. Insgesamt stören sie aber auch nicht.
Steuerung: Erstklassiges, cleveres Interface – einfache Mausbedienung für Einsteiger, zig Hotkeys für Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Multiplayer über LAN oder bequem über Internet mit zig Optionen und Karten, obendrein gibt's einen Karten-Editor und eine Lobby.
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2.2 GHz CPU, 1 GB RAM, Radeon X1650/Geforce 6800, Internetverbindung
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Intel Corei5/i7 oder ähnliche CPU, 4 GB RAM, Radeon X3000/Geforce 8000

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Raumschiffduelle und Planetenbombardements sind die einzige Kampfdarstellung. Kein Blut, keine Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.5.4755
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00
Die deutsche Übersetzung hatte noch ein paar Lücken und kleine Fehler, die bis zum Release gefixt sein sollen. Die dt. DVD-Version wird laut Publisher Kalypso mit dem *Forbidden Worlds*-DLC kompatibel sein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierender Spielablauf
- ➕ Enorme taktische Tiefe
- ➕ Sehr gutes Interface
- ➕ Viele Forschungsoptionen
- ➕ Gute KI in Einzelspieler-Partien
- ➕ Sehr hoher Wiederspielwert
- ➕ Dt. DVD-Version mit Extras
- ➖ Keine Story, keine Solo-Kampagne
- ➖ Dt. Sprache wird nicht für Käufer der Steam-Version nachgepatcht
- ➖ Wenig Neuerungen gegenüber der alten *Trinity*-Version, happiger Preis
- ➖ Der neue DLC *Forbidden Worlds* ist nicht im Lieferumfang enthalten

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

GAMES.SATURN.DE

Soo! MUSS TECHNIK

METRO LAST LIGHT

Packende Action

Atmosphärische Spielwelt

Neueste Grafik-Technologie

PC DIGITAL FIRST EDITION

© Copyright 2013 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria, and Deep Silver Inc., Larkspur, CA, USA. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro: Last Light is based on the internationally bestselling novel METRO 2033 by Dmitry Glukhovsky. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Dieses und viele weitere Games: Jetzt downloaden unter games.saturn.de



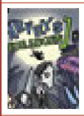
Der Einkaufsführer



Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

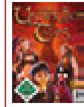
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action“!



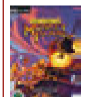
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte *Monkey Island* begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

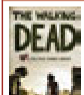


Monkey Island 2 Special Edition – Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

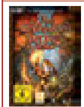
The Secret of Monkey Island SE – Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

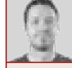
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Remember Me Nachtest

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**



Aufgrund eines Embargos durften wir im letzten Heft noch keine finale Wertung unter unseren Test-Artikel schreiben. Das holen wir hiermit nach. *Remember Me* ist ein kreatives, ambitioniertes, aber letztendlich unausgegorenes Action-Adventure, das sich weit mehr vornimmt, als es letztendlich erreicht. Das Erstlingswerk des französischen Studios Dontnod Entertainment erzählt eine anfangs spannende, später arg verworrene Sci-Fi-Story, die im Paris des Jahres 2084 spielt. Als Gedankenjägerin Nilin nimmt man es mit einer machthungrigen Firma, Soldaten, Wachrobotern und abgedroschenen Zombie-Mutanten-Viechern auf – alles nur, um die Erinnerungen der Heldin wiederherzustellen. In den extrem linearen Levels von *Remember Me* wird vor allem viel geklettert und gekämpft. Die Geschicklichkeitspassagen sehen gut aus, sind aber durchweg anspruchslos, ebenso wie die vereinzelten Schleichabschnitte. Das Nahkampfsystem hingegen bietet zumindest eine Besonderheit: einen Kombo-Editor, in dem man seine Angriffsreihen individualisieren kann. Eine interessante Idee, die aber kaum zur Geltung kommt, da die Prügeleien schnell eintönig werden und unter der störrischen Kameraführung leiden. Das schicke Grafikdesign, die gute Atmosphäre und so manch pfiffige Story-Idee rund ums Thema Gedankenmanipulation entschädigen zwar für viele spielerische Schnitzer. Für eine höhere Wertung reicht das aber trotzdem nicht.



Felix meint:
Remember Me ist ambitioniert, steckt voller guter Ansätze und sieht in vielen Momenten auch sehr schön aus. Spielerisch bietet es aber durchweg nur Mittelmaß – daran ändern auch das schicke Design und die originelle Grundidee nix.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

Assassin's Creed 3 – Getestet in Ausgabe: 01/13
Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Assassin's Creed: Revelations – Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio

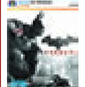
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Assassin's Creed 2 – Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Assassin's Creed Director's Cut – Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	83



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger *Arkham Asylum*.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Dead Space 2 – Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dead Space 3 – Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkunden Sie die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

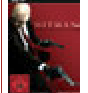


Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

GTA 4: Episodes from Liberty City – Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen Ihnen in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Max Payne 2 – Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil

Publisher:	2K Games
Wertung:	90

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Autoren zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

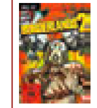
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

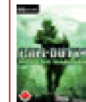
Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



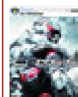
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



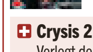
Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



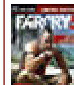
+ Crysis 2 Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



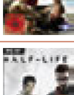
+ Crysis 3 Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96





ABGELEHNT
Metro: Last Light

Die in Ausgabe 06/2013 getestete Version des Ego-Shooters kam noch ohne den Ranger-Schwierigkeitsgrad aus. Dieser ist aber so spannungsfördernd, dass sich die Wertung von *Last Light* nachträglich auf 86 Punkte erhöht. Außerdem stimmten wir über eine Aufnahme in den Einkaufsführer ab.

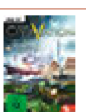
Die Pro-Argumente
Dank famoser Licht- und Umgebungseffekte in Unter- und Oberwelt sieht *Metro: Last Light* nicht nur bombastisch aus, sondern erzeugt auch eine unglaublich dichte Atmosphäre samt leichtem Grusel. Im Verlauf der ernsten, wendungsreichen Geschichte tun sich menschliche Abgründe auf; der Spieler besucht mehrere mit verschwenderischen Details ausgestattete U-Bahn-Stationen, in denen es jede Menge stimmungsvolle Einzelheiten zu bestaunen gibt. Das Schleichsystem ist zudem deutlich besser als im Vorgänger; der Ranger-Hardcore-Modus erhöht den Nervenkitzel durch Munitionsmangel und ausgeblendete Bildschirmanzeigen.

Die Kontra-Argumente
Last Light ist arm an Interaktionsmöglichkeiten; das lineare Leveldesign gibt Ihnen kaum Erkundungsfreiheit. Die künstliche Intelligenz lässt sich auch im Ranger-Schwierigkeitsgrad viel zu einfach überlisten, was dem Schleichen jeden Anspruch entzieht. Das Waffen-Tuning vereinheitlicht die Schießeisen zudem stark.

Das Ergebnis
Knappe Sache, aber mit nur drei Ja-Stimmen verpasst *Last Light* die Aufnahme in den EKF.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

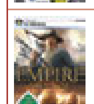
Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt *Company of Heroes* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons *Opposing Fronts* und *Tales of Valor* bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

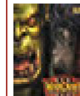


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

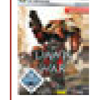


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine umfangreiche Kampagne, clevere Rollenspielelemente und aufwendige Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

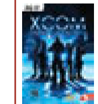
+ Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

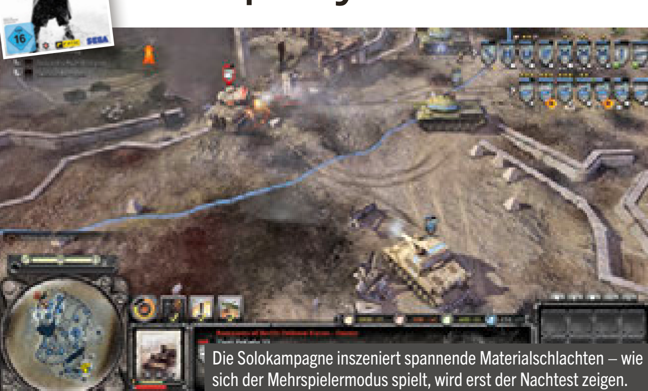


XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92



ENTSCHEIDUNG VERTAGT
Company of Heroes 2


Die Solokampagne inszeniert spannende Materialschlachten – wie sich der Mehrspielermodus spielt, wird erst der Nachtest zeigen.

Die Einzelspielerfeldzug des neuen Relic-Strategiespiels hat uns zwar bereits sehr gut gefallen (siehe Test auf Seite 66), aber natürlich stellen die Multiplayer-Gefechte wie im Vorgänger einen wichtigen Spielspaßfaktor dar. Der Online-Modus war bei Redaktionsschluss lediglich in einer inhaltlich beschnittenen Betaversion verfügbar – zu wenig für einen Test! Daher haben wir uns dazu entschlossen, mit der Diskussion um eine Aufnahme in den Einkaufsführer zu warten, bis wir den Online-Modus ausführlich ausprobiert haben. Nächste Ausgabe erfahren Sie an gleicher Stelle, ob wir *Company of Heroes 2* jedem Strategiespieler uneingeschränkt zum Kauf empfehlen und ob der Nachfolger Teil 1 in unserer Genre-Hitliste lückenlos ersetzt.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

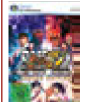
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

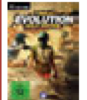
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



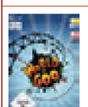
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

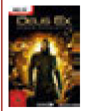


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

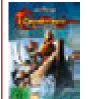
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

+ Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90

Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



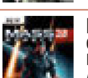
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Legendary Edition



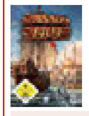
Die Handlung des Dragonborn-DLC besitzt dezente Cthulhu-Einflüsse und führt an aus *Morrowind* bekannte Orte zurück.

Alles in einer Box: Wie schon bei *Fallout 3* hat Bethesda eine umfangreiche Game-of-the-Year-Fassung mit allen Zusatzinhalten für das Rollenspiel-Ungetüm *The Elder Scrolls 5: Skyrim* veröffentlicht. Die *Legendary Edition* enthält neben dem Hauptspiel die im Laufe des vergangenen Jahres sowie Anfang 2013 veröffentlichten DLC-Pakete *Dawnguard*, *Hearthfire* und *Dragonborn*. Die zwei Mini-Add-ons mit dem D im Namen ergänzen das Original um zwei Auftragsreihen, die jeweils Spielspaß für ein rundes Dutzend Stunden garantieren und Sie in einen von Vampiren heimgesuchten Landstrich sowie auf das aus dem Vorgänger *Morrowind* bekannte Eiland Solstheim entführen. *Hearthfire* fällt im Vergleich zu diesen gelungenen Erweiterungen qualitativ ab und spricht vor allem Bauherren an, die schon in *Minecraft* oder *Die Sims* gerne eigene Hütten aus dem Boden gestampft haben. Denn der DLC erweitert *Skyrim* um die Möglichkeit, aus einer Reihe von Grundstücken zu wählen und dort ein Häuschen zu errichten. Die einzelnen Bestandteile der stattlichen Behausung zimmern Sie selbst zusammen; der Fokus liegt auf der Beschaffung und Verarbeitung von Rohstoffen.

Wer Himmelsrand immer noch keinen Besuch abgestattet hat oder bislang auf den separaten Kauf der DLCs verzichtet hat, erhält mit der *Legendary Edition* das Rundum-sorglos-Paket zu einem herausragenden Rollenspiel. Der Preis ist zudem mit 37 Euro unschlagbar günstig, da allein die Download-Add-ons einzeln zwischen 5 und 20 Euro kosten. Die *Legendary Edition* kommt natürlich wie das Hauptspiel mit voller Mod-Unterstützung daher; mit den zahllosen von Fans erstellten Modifikationen individualisieren Sie Ihr Spielerlebnis bis ins kleinste Detail. Prima: Ein offizieller Bethesda-Mod (die optisch schöneren HD-Texturen) ist im Lieferumfang enthalten.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspielerteil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

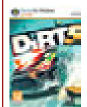
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



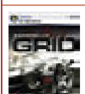
F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2012* punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



ABGELEHNT

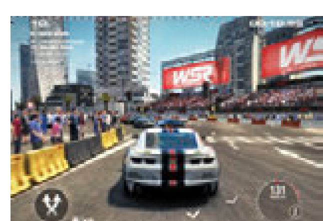
Grid 2

Reichen coole Drifts und schicke Grafik aus, damit wir den Nachfolger unserer Rennspielempfehlung aus dem Jahre 2008 ein Plätzchen im Einkaufsführer freiräumen?

Die Pro-Argumente
Grid 2 sieht super aus, egal ob Sie den Blick auf die detallierten Wagenmodelle, die malerischen Strecken oder die herausragenden Lichteffekte richten. Das realistische Schadensmodell gehört zudem zu den besten im Genre. Der Einstieg fällt unkompliziert aus, Geschwindigkeits- und Fahrgefühl überzeugen.

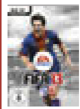
Die Kontra-Argumente
Wer eine Simulation sucht, ist bei *Grid 2* an der falschen Adresse; das Arcade-Fahrgefühl ist für Profis viel zu anspruchslos. Die Kampagne recycelt häufig Strecken und die Strafen in manchen Spielmodi fallen unfair aus. Darüber hinaus fehlen Wetterffekte sowie eine Cockpit-Perspektive und es kommt zu ungewöhnlich langen Ladezeiten.

Das Ergebnis
Einstimmige Entscheidung: *Grid 2* muss draußen bleiben, da waren sich alle sieben Redakteure einig. Wir empfehlen weiterhin Teil 1.



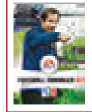
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



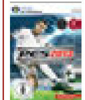
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unglaublichen Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien so, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

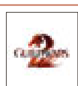
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



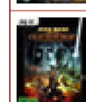
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: *Rift* bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten *Half-Life*-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Foto: Shutterstock.com / Sandra Cunningham

PC GAMES WISTA

Was ist so toll an ...

... Permadeath in Spielen?

Von: Andreas Bertits

Permadeath, der endgültige Tod einer Spielfigur, kann sowohl Faszination als auch Frust bedeuten.

Der Tod ist eine endgültige Angelegenheit – zumindest im echten Leben. In modernen Computerspielen sieht dies schon etwas anders aus. Stirbt der lieb gewonnene *World of Warcraft*-Held, verwandelt er sich in einen Geist und kann sich ohne große Nachteile wiederbeleben. Dieses oder ein ähnliches System haben viele Onlinespiele übernommen. Der virtuelle Tod einer Spielfigur bedeutet kaum noch einen Schrecken und ist mehr zu einem temporären Ärgernis geworden.

Der Tod ist ein gerechter Mann

Um das Ableben des Helden in einer Welt aus Bits & Bytes wieder zu einer spielerischen Herausforderung werden zu lassen, bieten einige Titel das sogenannte Permadeath-System. Fällt der Charakter in einer Schlacht, ist er verloren. In den härtesten Fällen gibt es keine Möglichkeit mehr, den Recken wiederzubeleben, und es bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als sich einen neuen Charakter zu erstellen – der gesamte Spielfortschritt ist damit verloren. Aber führt ein solches System nicht eher zu Frust als zu Faszination?

Man stirbt allein

Permadeath ist ein System, das in Offlinespielen schon seit den ersten Titeln eingesetzt wird. Hatte *Pac-Man* keine „Leben" mehr, erschien der Game-over-Bildschirm und die gefräßige Kugel hatte ausgedient. Auch in aktuellen Einzelspielertiteln wie etwa *The Elder Scrolls 5: Skyrim* ist der Tod eine endgültige Angelegenheit. Erschlägt ein Riese den Helden,

so ist er tot. Als weiteres Beispiel kann man auch *Mass Effect 2* anführen, in dessen Spielverlauf Entscheidungen getroffen werden müssen, welche den Tod der Begleiter und sogar des Haupthelden zur Folge haben können. Bei Einzelspieler-Titeln hat das System also längst Akzeptanz gefunden, was zum einen daran liegt, dass dies schon seit jeher so gehandhabt wird, aber auch, weil es die Möglichkeit gibt, den Spielstand zu speichern. Segnet der Recke das Zeitliche, kann man einfach ein Savegame laden und es noch einmal probieren. Der Verlust hält sich also in Grenzen und ist kaum mehr als ein Ärgernis. Dies funktioniert in einem Onlinespiel allerdings nicht, da hier aufgrund der Spielmechanik keine Speicherfunktion existiert.

Alles ist verloren

Stirbt der Held in einem MMO, könnte alles, was man bisher erreicht hat, jeder Erfolg, jede epische Waffe und jeder Titel verloren sein. Zum anderen hat man sicher einiges an Zeit und Geld in den lieb gewonnenen Helden investiert. Dies alles zu verlieren, ist für viele Spieler ein herber Schlag. Für andere aber nicht. Für diese Computerspiele-Fans stellt nämlich genau dies den Reiz am Spiel dar. Ein Risiko einzugehen, mitzufiebern, ob die Strategie aufgeht, und wenn sich dann der Erfolg einstellt und der Held weiterlebt, bekommt das Erreichte eine neue Dimension. Der Erfolg fühlt sich wesentlich größer und wertiger an.

No risk, no fun

Besitzt ein Titel wie beispielsweise das Zombie-Survival-Spiel *DayZ* oder das MMORPG *Wizardry Online* ein Permadeath-System, so ist die Herangehensweise an die Abenteuer völlig anders. Man stürzt sich nicht in eine Mission, wohl wissend, dass man ein Geist werden könnte oder etwas Gold und ein paar Gegenstände verlieren kann.

Der mögliche komplette Verlust der Spielfigur führt dazu, dass strategischer vorgegangen wird. Es muss intensiv überlegt werden, welche Gegenstände man ausrüstet, welche Zauber man dem Magier auf die Lippen legt und selbst das Erkunden eines Dungeons wird von rasendem Herzklopfen des Spielers begleitet. Hinter jeder Ecke könnte ein Monster lauern, welches die Spielfigur kurzerhand auseinandernimmt. Eine Kiste in einem dunklen Raum könnte eine tödliche Falle verbergen. Und selbst wenn man das Labyrinth überlebt hat, besteht die Möglichkeit, dass am Ausgang des Dungeons ein fieser Mitspieler lauert, der einem in den Rücken fällt und den Helden meuchelt.

Alles hat Konsequenzen

Dieser Adernalinschub und Nervenkitzel, der jeden Schritt im Spiel begleitet, ist die große Herausforderung, welche einige Spieler unbedingt erfahren wollen. Hinzu kommt der Fakt, dass jede Tat eine schwerwiegende Konsequenz mit sich bringen kann. Während Online-Rollenspiele für den Gelegenheitsspieler so konzipiert sind, dass der Spieler bei unachtsamem Verhalten kaum eine ernstzunehmende Konsequenz befürchten muss, können falsche Entscheidungen in Permadeath-Spielen wie beispielsweise dem Weltraum-MMO *EVE Online* fatale Folgen haben. Unter Umständen hat man sich über Monate oder sogar Jahre ein großes Wirtschaftsimperium im All aufgebaut, nur um plötzlich

IHR SEID TOT.
EURE HELDENTATEN WERDEN UNVERGESSEN BLEIBEN.

Diesen Bildschirm wollen Spieler des Hardcore-Modus von *Diablo 3* nicht sehen, denn das bedeutet, dass der Held tot ist und nicht wieder zurückgeholt werden kann.

MEINUNGEN VON SPIELERN ZU PERMADEATH

Wir haben in einigen Spiele-Communities nachgefragt, wie die Meinungen zum Permadeath-System sind.

Miffy (DayZ-Community)

„Wenn es eine große Benachteiligung durch den Tod gibt, macht dies alles nur noch spannender, da man weiß, welchen Preis man bezahlen muss, wenn man stirbt. Deswegen interessieren mich Spiele wie *World of Warcraft* nicht. Dafür aber *Star Wars Galaxies* und *EVE Online*. Das Problem, das ich aber aktuell mit *DayZ* habe, ist, dass der Tod zu einer Unbequemlichkeit geworden ist, genau wie in *WoW*. In *DayZ* hat man nicht die Möglichkeit, seinen Helden zu verbessern, daher fehlt die Bindung zu ihm. Ich bin zu clever geworden, die Spielmechaniken auszunutzen, daher ist es jetzt recht langweilig. In *Star Wars Galaxies* wusste man, dass man eine Menge verlieren konnte, wenn man etwa den ersten Jedi-Ritter erstellte und das Permadeath-System verstanden hatte. In *EVE Online* kann man sogar alles verlieren, was man sich über Monate aufgebaut hat. In *DayZ* dagegen kann man innerhalb von 20 Minuten die gesamte Ausrüstung zurückerhalten.“

Aika Lakuza (Wizardry-Online-Comumnity)

„Permadeath fügte den eigenen Fehlern eine Konsequenz hinzu. Ein falscher Schritt und das Spiel kann aus sein – es gibt keinen Knopf, um es noch einmal zu versuchen. Es handelt sich um eine Spielmechanik, die von der aktuellen Spielegeneration vertrieben wurde und durch Checkpoints im 5-Minuten-Abstand, unendliche vielen „Leben“, Mikrotransaktionen oder einen Knopf zum Überspringen eines Levels ersetzt wurde, um sicherzustellen, dass jeder das Ende des Spiels erleben kann. Es existiert keine Angst mehr davor, alles zu verlieren. Nicht jeder Spieler mag dies, aber einige Spieler lieben das Gefühl, etwas erreicht zu haben, wenn man ein Spiel mit einem Permadeath-Element (oder einem hohen Schwierigkeitsgrad) abgeschlossen hat. Einige von uns Spielern halten sich einfach krampfhaft an der Schwierigkeit aus Spielen älterer Generationen fest, sei es in Form des Permadeath oder eines wahnsinnig hohen Schwierigkeitsgrades.“

joe_mcentire (DayZ-Community)

„Permadeath schafft zum einen diese Bindung zu deinem Charakter und zum anderen verleiht es dem Spiel eine viel stärkere Wertigkeit. Interessant wird es vor allem dann, wenn man zusätzlich dem Charakter meinetwegen dann auch ein durch seine Handlungen veränderbares Aussehen gibt und/oder noch Skill-Trees einführt. Dies würde zu noch viel mehr Bindung führen und man kann dann durchaus auch mit seinem Charakter mitfiebern und mitleiden.

Gerade bei Spielen wie *Dayz* gibt es sehr oft diese wirklichen Herzklopfmomente, Angstzustände und sowohl furchtbarste als auch schönste Momente. Und darum geht es doch in Entertainmentsektoren wie Film, Spiel und Musik, oder?“

Gambla (DayZ-Community)

„Es ist doch nur logisch. Man stelle sich vor, man wird getötet und nichts passiert …“

Skinny_Man (DayZ-Community)

„Negativ ist, dass es schwerer fällt, anderen zu trauen. Alles, was man sich erarbeitet hat, ist verloren und man wird schneller Opfer von wütenden Nerds.“


Der virtuelle Tod im Weltraum-MMO *EVE Online* kann nicht nur den Verlust des Schiffes, sondern auch des gesamten Imperiums bedeuten, das man sich über einen langen Zeitraum aufgebaut hat.


Im Online-Rollenspiel *World of Warcraft* hat der Tod des Helden keine großen Konsequenzen. Man kann ihn immer wiederbeleben und auch seine Ausrüstung zurückerhalten.

alles zu verlieren. Während ein Gelegenheitsspieler dies vielleicht als Grund ansehen würde, sofort mit dem Spielen aufzuhören, zieht ein Fan von Permadeath hieraus neue Motivation und startet einen neuen Versuch, sich mit einem neuen Helden alles wieder zurückzuholen.

Einige Spieler legen auch besonderen Wert auf ein möglichst realitätsnahes Spielerlebnis. Dazu zählen einerseits interaktive Möglichkeiten wie Angeln und Ackerbau oder eine Welt, die sich durch das Verhalten der Bewohner realistisch anfühlt. Andererseits sollte für diese Spieler auch der virtuelle Tod „realistisch“ sein, sprich es sollte sich um eine endgültige Sache handeln, die mit Verlust und Trauer einhergeht.

Der Einsatz ist das Leben

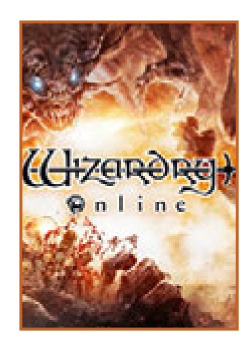
Die Faszination des endgültigen Todes einer Spielfigur ist vergleichbar mit einem Pokerspiel. Man setzt sein Geld auf ein Blatt und überlegt, wie viel es wert sein könnte. Ob man bei den Einsätzen mitziehen soll, damit allerdings das Risiko eingeht, alles zu verlieren? Ohne den Einsatz von echtem Geld fehlt der Nervenkitzel, denn es wäre egal, welches Blatt man spielt und welche Taktik man anwendet. In diesem Fall hätte man auch grundsätzlich nichts zu verlieren. Aber gerade dieses Gefühl, dass man alles aufs Spiel setzt, dass man über jeden einzelnen Schritt nachdenken muss, übt eine enorme Faszination aus.

Natürlich nicht für jeden Spieler. Dass Permadeath oder eine harte Bestrafung für Fehler in einem Spiel auch sauer aufstoßen kann, dessen sind sich beispielsweise die Entwickler des Zombie-Survival-Spiels *DayZ* bewusst. So meinte der Erfinder des Spiels, Dean Hall, zur kommenden Veröffentlichung der Verkaufsversion des Spiels: „Vielleicht werden 60 Prozent der Leute völlig enttäuscht von *DayZ* sein. Aber ich bin mir recht sicher, dass es eine kleine Gruppe von Hardcore-Spielern gibt, welche ein Spiel wie dieses immer spielen wollte, und diejenigen werden dann auch zufrieden sein. Das sind auch die Fans, für die *DayZ* eigentlich entwickelt wurde.“ Hierbei spielt er bewusst darauf an, dass einige Spielelemente wie das Permadeath-System zu Frust führen können.

Bindung zur Spielfigur

Es gibt noch einen weiteren Faktor, der eine Rolle dabei spielt, dass einige Spieler Permadeath so faszinierend finden: Dadurch entsteht eine engere Bindung an die Spielfigur. Wenn der eigene Held wirklich sterben kann, entwickelt man tiefe Emotionen für ihn. Stirbt er, leidet man so, wie wenn der Lieblingscharakter in einem Buch oder Film ermordet wird. Unglaube und Wut sind nur einige der Gefühlsausbrüche, die man in so einer Situation durchlebt, und genau das ist es, was einen dennoch weiterlesen oder weiterspielen

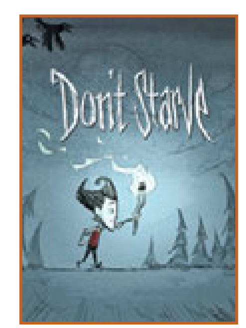
BEKANNTE SPIELE MIT PERMADEATH-SYSTEM ODER HARDCORE-MODUS



1 WIZARDRY ONLINE
Abhängig vom Spielfortschritt, der Ausrüstung und bestimmten Items sowie der Hilfe von anderen Spielern steigt die Chance, nach dem Tod im Spiel wiederbelebt zu werden. Klappt es nicht, ist der Held für immer verloren.



2 DAYZ
Stirbt man im Zombie-Onlinespiel *DayZ*, so hat man die Möglichkeit, mit seinem Helden von vorne zu beginnen. Dadurch gehen aber seine gesamte Ausrüstung und viel vom Spielfortschritt verloren.



3 DON'T STARVE
Spielziel in *Don't Starve* ist es, so lange wie möglich zu überleben. Dies wird mit fortschreitender Spielzeit immer schwieriger. Stirbt der Held, so gibt es keine Möglichkeit, ihn zurückzuholen.



4 EVE ONLINE
Im MMO *EVE Online* ist es durchaus möglich, durch den Tod des Helden alles zu verlieren. Es sei denn, man hat viel Geld in die Erschaffung eines Klons gesteckt, mit dem man weiterspielen kann.



5 FTL
Im Indie-Spiel *FTL* heißt es Game Over, wenn die gesamte Crew des Raumschiffes getötet oder das Schiff vernichtet wurde. Dadurch muss man das Spiel noch einmal von vorne beginnen.



6 DIABLO 2
Der Hardcore-Modus von Blizzards Action-Rollenspiel *Diablo 2* eignet sich nur für frustresistente Profis. Ein falscher Schritt und der Recke stirbt. Es gibt keine Möglichkeit zur Wiederbelebung.



Im Onlinespiel *WarZ* kann eine Begegnung mit einer Horde Zombies den Tod des Charakters bedeuten. Dann muss man einen neuen Helden erschaffen.



Nach dem virtuellen Ableben im Online-Rollenspiel *Wizardry Online* hat man eine Chance auf Wiederbelebung oder der Held ist für immer verloren.

lässt. Emotionen – Angst, vor dem, was passieren konnte. Wut, wenn der Held nach mehreren Monaten Arbeit, die man in ihn „investiert" hat, getötet wird. Überschwängliche Freude, wenn man ein gefährliches Abenteuer überlebt hat. Extreme Gefühle sind es, warum jemandem bestimmte Situationen oder Szenen im Gedächtnis bleiben. Noch Jahre später denkt man daran zurück und erinnert sich an diese besondere Zeit und das Gefühl, welches dieses Spiel in einem ausgelöst hat – sei es positiv oder negativ.

Option endgültiger Tod

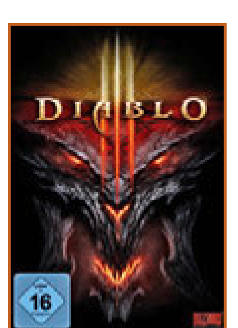
Da jedoch ein Großteil der Spieler wenig Verständnis dafür aufbringt, wenn der Held für immer verloren ist, und viele Spieler diesen endgültigen Verlust der Spielfigur eher als Bestrafung ansehen, bieten einige Spiele die Möglichkeit zur Wahl. Möchte man lieber mit der Funktion zur Wiederbelebung spielen oder in einem „Hardcore"-Modus, in dem jede falsche Entscheidung den unwiederbringlichen Verlust des Recken zur Folge hat? Beispiele hierfür sind etwa die Action-Rollenspiele *Diablo 2* und *3* oder *Torchlight 1* und *2* oder auch das Strategiespiel *XCOM*. Wer eher weniger Risiken eingehen möchte, wählt den regulären Spielmodus. Wer auf Nervenkitzel steht, spielt den Hardcore-Modus. Hardcore wird jedoch sehr häufig gespielt oder zumindest einmal ausprobiert.

Die Faszination, die Permadeath mit sich bringt, schlummert also in vielen Spielern. Doch die Hemmschwelle, das Risiko einzugehen, ist recht hoch. Spielt dann noch Geld und viel Zeit wie in einem Abo- oder Free2Play-MMORPG eine Rolle, wenn man eine monatliche Gebühr investiert oder viel Geld für Ingame-Gegenstände ausgegeben hat, überlegt man es sich mindestens zweimal, ob man es auch wirklich eingehen sollte.

Eine wohlüberlegte Entscheidung

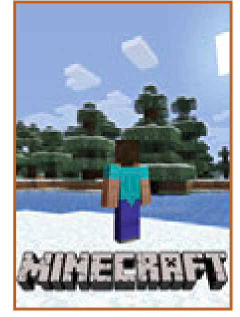
Daher ist es für Spieleentwickler eine Gratwanderung, welches System sie für den Spielertod einsetzen. Schließlich will man keine Gelegenheitsspieler vergraulen und so viele Kunden wie möglich erreichen. Auf der anderen Seite möchte man aber auch eine gewisse Herausforderung bieten und Konsequenzen einführen. Daher stellt ein optionaler Hardcore-Modus mit Permadeath einen guten Kompromiss dar.

Gefühlsausbrüche, Konsequenzen, Nervenkitzel, eine stärkere emotionale Bindung zur Spielfigur, all das sind sehr gute Gründe, die für ein Permadeath-System sprechen. Denn wenn der Tod eine endgültige Angelegenheit ist, investiert man mehr von sich selbst in ein Spiel und kann dadurch auch ein emotionaleres und realitätsnäheres Spielgefühl erfahren – sofern man auch bereit ist, die damit verbundenen Risiken einzugehen. ❑



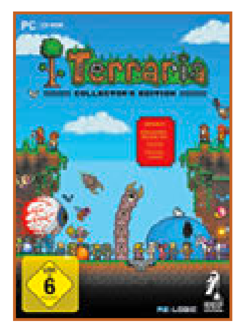
7 DIABLO 3

Auch in *Diablo 3* existiert ein Hardcore-Modus, der durch den ansteigenden Schwierigkeitsgrad umso spannender wird. Wie lange hält man durch, bevor der Held unwiederbringlich stirbt?



9 MINECRAFT

Wählt man in *Minecraft* den Hardcore-Modus, so kann der Held sterben. Dies hat weitreichende Konsequenzen, weil die selbst erschaffene Welt dadurch gesperrt oder sogar gelöscht wird.



11 TERRARIA

Wählt man im Indie-Spiel *Terraria* den Hardcore-Modus, so besitzt die Spielfigur nur ein Leben. Ist man nicht aufmerksam genug, stirbt der Charakter und der gesamte Spielfortschritt ist verloren.



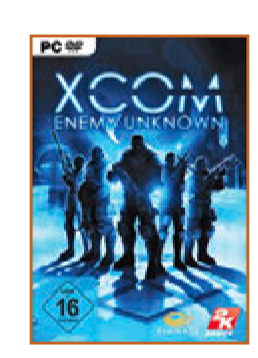
8 TORCHLIGHT 1

Der Hardcore-Modus des Hack'n'Slay *Torchlight 1* funktioniert im Prinzip wie der aus *Diablo 2*. Sollte der Held sterben, so muss man das Spiel mit einem neuen Charakter von vorne beginnen.



10 TORCHLIGHT 2

Traditionsgemäß kann man auch in *Torchlight 2* einen Hardcore-Modus mit Permadeath auswählen. Besonders ärgerlich ist der Tod, wenn man schon weit im Spielverlauf fortgeschritten ist.



12 XCOM

Im Ironman-Modus des Rundenstrategiespiels *XCOM* gibt es nur ein mal die Möglichkeit, das Spiel zu speichern, und die Soldaten können auch sterben, ohne Aussicht auf Wiederbelebung.

Vor 10 Jahren

Juli 2003

Von: Marc Brehme

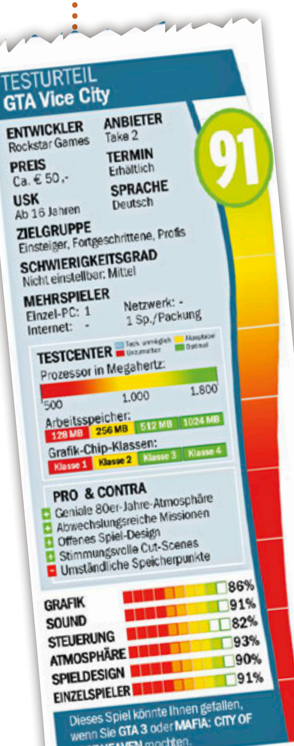
Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Das Cover der Ausgabe 7/2003 beherrschten die Tests von *GTA Vice City* und *Enter the Matrix*. Auf den DVDs fand sich die Vollversion von *Die Völker 2* sowie satte zwei Stunden Videos zur Spielemesse E3 und Top-Demos wie etwa von *Colin McRae Rally 3*.

GTA Vice City

In diesem GTA spielte eine Stadt die Hauptrolle.



Auch der vierte Teil der *Grand Theft Auto*-Reihe ließ sich schwer in ein Genre zwängen. *Vice City* schaffte ebenso wie sein Vorgänger *GTA 3* den Spagat zwischen Rennspiel und Third-Person-Shooter. Einige Missionen erledigten Sie zu Fuß, andere im Fahrzeug. Im fahrbaren Untersatz fühlte man sich wohler. Als Shooter ist das Spielgefühl ein wenig seltsam, was vor allem an der hektischen und unausgeglichenen Steuerung liegt. In *Vice City* steckte außergewöhnlich viel drin. Sie durften alles erkunden, was Sie sehen konnten. Jeden Winkel unter jedem Treppenhausgeländer, jedes Hochhausdach, die Mülltonne in der dunkelsten Gasse. Ob zu Fuß, per Wagen oder Hubschrauber, das stand Ihnen frei. Wahlweise heizten Sie auch mit Bikes oder Motorbooten durch die damals riesige Spielwelt – umrahmt von einem siebenstündigen Soundtrack, der die 80er-Jahre mit Nena, Judas Priest und Michael Jackson wieder aufleben ließ. „Bravo Take 2! Eure Spiele werden immer mehr zum Gesamtkunstwerk. Das Abtauchen in eure Spielwelten ist ganz großes Kino!", zog der damalige Vize-Chefredakteur Christian Müller sein Resümee. Sprachs und zückte neben 91 Punkten auch einen PC-Games-Award.



▲ Neben knappen acht Seiten Test spendierten wir dem neuen GTA auch eine zwölfseitige Komplettlösung und Tuning-Tipps.

Enter the Matrix

Zwei Jahre zuvor hatte Entwickler Shiny noch das technisch brillante Echtzeit-Strategiespiel Sacrifice abgeliefert. Dass Shiny mit der *Matrix*-Versoftung derart patzte, überraschte die Fachpresse. *Enter the Matrix* war grafisch weder Fisch noch Fleisch. Niobes Alter Ego war gut getroffen; Ghost hingegen so kantig, als hätte er einen Kleiderbügel verschluckt. Das Leveldesign wechselte von spektakulären Kämpfen mit Trinity bis hin zu langweiligen Autofahrten. Gerade die Martial-Arts-Szenen waren gut choreografiert und die Zweikämpfe gegen die Schlüsselfiguren fordernd. Schlechter war es um die allgemeine Performance bestellt. Die war so unberechenbar wie eine Klapperschlange und stürzte häufig weit unter die 20-fps-Marke. Fazit: *Enter the Matrix* war ein nettes Lizenzspiel, jedoch kein herausragendes Action-Adventure. Das hätte es aber werden können – mit etwas mehr Entwicklungszeit.



Für die Faustkämpfe im Martial-Arts-Stil schwenkte die Kamera in in eine Seitenansicht.

Colin McRae Rally 3

Packend und realistisch

Vom dritten Teil der beliebten Rennspielserie von Codemasters erwarteten sich die Spieler nicht weniger als einen neuen Meilenstein im Genre. Im Test bestach der Titel durch seine fantastisch modellierten Autos, glaubwürdiges Fahrverhalten und ein tolles Geschwindigkeitsgefühl, den Karrieremodus und das detaillierte Schadensmodell. Tester Justin Stolzenberg störte sich hingegen an den grafisch eintönigen Streckeneinfassungen und vor allem am eingeschränkten Umfang. Nach dem neuen Meisterschaftsmodus ist nämlich Schluss. Auf weitere herausfordernde Modi oder gar Netzwerkfähigkeit verzichtete der Entwickler. Es reichte dennoch für 85 Punkte.





Electronic Entertainment Expo

Die Show der Superlative beherrschte den Vorschauteil.

Auch in diesem Jahr war die Spielmesse E3 wieder die Bühne für knapp bekleidete Messebabes und frische Spiele – doch es galt auch sich von lieb gewonnenen Gewohnheiten zu verabschieden. Zwei der zuverlässigsten Begleiter der letzten Jahre auf der Messe blieben diesmal nämlich fern: *Duke Nukem Forever* und *Freelancer*. Letzteres war allen Unkenrufen zum Trotz ein paar Monate vor der Messe dann doch endlich einmal auf den Markt gekommen und von *DNF* sah man bis zur Penny Arcade Expo 2010 faktisch nichts mehr. Zwischen 400 Ausstellern mit ihren 1.350 Produkten tummelten sich auch zahlreiche Stars und Sternchen wie etwa Skateboarder Tony Hawk, Sängerin Paula Abdul, Skandalnudel und Ex-Topmodel Anna Nicole Smith und mit Jennifer Love Hewitt, Bruce Boxleitner (*Tron*) und Arnold Schwarzenegger auch etliche Schauspieler. Die großen Trends der Messe waren Nachfolger zu erfolgreichen Spielen, immer mehr Actionspiele im modernen Gewand und immer mehr Onlinespiele, die fast jeder Hersteller nun im Portfolio hatte. Gemessen an den Neuerscheinungen und Ankündigungen schien die große Zeit der Strategiespiele zu Ende zu gehen. Insgesamt hatte sich das allgemeine Niveau der Spiele drastisch erhöht. Es wurden kaum noch wirklich schlechte Titel gezeigt.



▲ Sogar der österreichische Schauspieler Arnold Schwarzenegger besuchte vor zehn Jahren die Spielemesse E3. Er warb für das Spiel zum Film *Terminator 3*, das sich später – wie befürchtet – als Lizenzgurke entpuppte.



1. Nachfolger-Mania

Doom 3

Jedes erfolgreiche Spiel der letzten Jahre bekommt einen Nachfolger – und fast alle Messe-Highlights sind auf irgendeine Weise Fortsetzungen. Nachdem Innovationen selten bis nie auf entsprechendes Käufer-Interesse stießen, ist man vorsichtiger geworden.

2. Actionspiele stärker als je zuvor

Call of Duty

Krieg und Matrix sind die Themen der Stunde: Die zahllosen Ego-Shooter zeigen klassische Action in modernem Gewand, gleich mehrere Action-Adventures bedienen sich frech **Matrix**-Kamerafahrten und -Zeitlupeneffekten.

3. Online-Spiele bei jedem Hersteller

Star Wars Galaxies

Ob Action- oder Rollenspiel – nahezu jeder große Hersteller hat Massive-Multiplayer-Spiele in der Entwicklung. Megaflops wie **Sims Online** lehren: Nur die wenigsten Titel werden eine stabile und zahlungswillige Community aufbauen können.

4. Weniger Strategie

Zwar wurden mehrere Strategiespiele (mehr Taktik, etwas Echtzeit, wenig Aufbau, kaum Runden) angekündigt, aber die Anzahl der wirklich erfolgversprechenden Titel ließ spürbar nach. Blizzard, Westwood und Ensemble arbeiten derzeit nur an Add-ons zu ihren Spielen.

5. Die Qualität steigt

Ähnlich wie im Film- und Musik-Business sind nur wenige Top-Spiele wirklich erfolgreich. Dementsprechend ist der Anteil der zweit-, ditt- und viertklassigen Titel spürbar zurückgegangen, Fix-und-fertig-Engines steigern zusätzlich das Niveau.



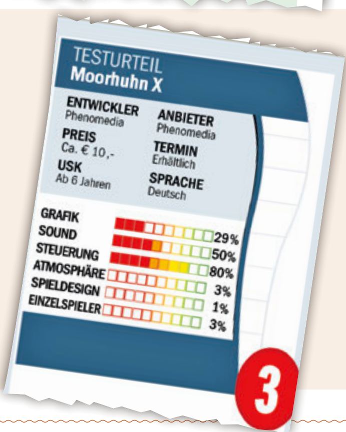
Man schießt auf Moorhühner – zum Gähnen. Selbst, wenn sich einige von ihnen mit Bratpfannen schützen.

Moorhuhn X

Da lachten ja die Hühner

▶ Das muss man erst einmal schaffen: als Mohrhuhn mit einer römischen Zehn im Namen nur 3 Punkte Spielspaß.

Im Juli 2003 flatterte uns mit *Moorhuhn X* ein weiterer Vertreter der virtuellen Schießbuden auf den Tisch. Redakteur Thomas Weiß beendete den Test mit einem Quiz: Welcher der folgenden Begriffe ist fehl am Platze? Volksverdummung, Langeweile, Fingerkrampf, Endlosspirale, Mogelpackung, Abzocke, Langzeit-Spielspaß. Einfach, oder?“ Ja, vor allem einfach nur nervig.
Am Ende verlor der Tester neben dem Spielspaß auch fast seinen Verstand.



TESTURTEIL
Moorhuhn X

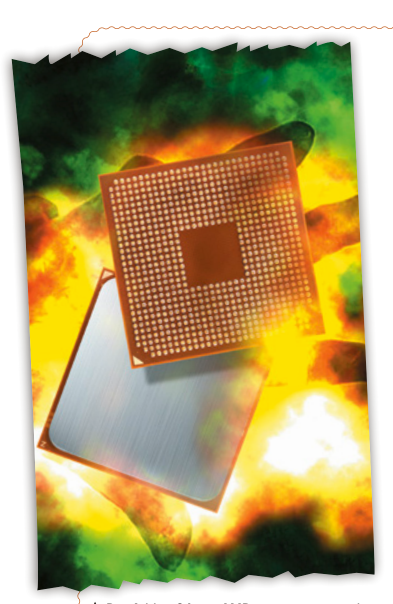
ENTWICKLER: Phenomedia	ANBIETER: Phenomedia
PREIS: Ca. € 10,-	TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 6 Jahren	SPRACHE: Deutsch

GRAFIK	29%
SOUND	50%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	3%
SPIELDESIGN	1%
EINZELSPIELER	3%

3

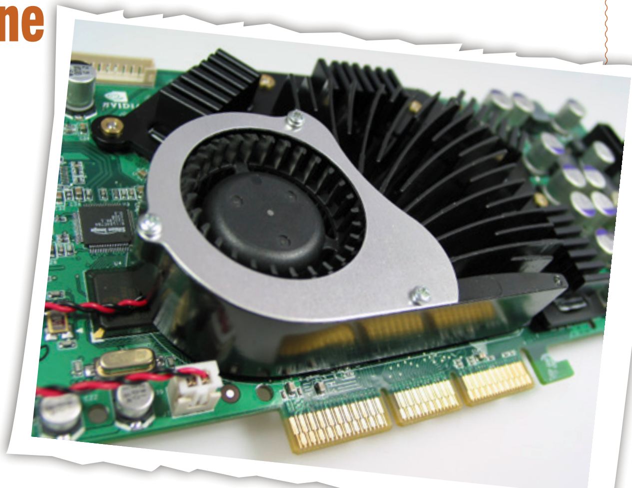
Hardware-Meilensteine

64 Bit feierte Premiere



▲ Der Athlon 64 von AMD unterstützte auch noch 32-Bit-Programme. Volle Leistung gab es aber nur mit 64-Bit-Betriebssystem und Treibern.

Bereits seit Mitte 2002 steckte Prozessorhersteller AMD in einer finanziellen Krise. In der Dresdner Fabrik „Fab30“ arbeitete er aber weiter mit Hochdruck an seiner nächsten CPU-Generation. Darunter der Athlon 64, AMDs erster 64-Bit-Prozessor für Desktop-PCs. PC Games konnte bereits einen Prototypen testen und bescheinigte ihm eine bis zu 50% höhere Geschwindigkeit als vergleichbaren Pentium-4-Modellen der Intel-Konkurrenz. Und auch bei der Kaufberatung für Grafikkarten waren wir ganz vorn dabei. Wir fühlen einer Vorab-Platine der nagelneuen Geforce FX 5900 Ultra im Testparcours auf den Benchmark-Zahn. Die schnelle High-End-Grafikkarte war ohne großen Makel, kostete fast 700 Euro und hatte endlich wieder einen leisen Lüfter.



▲ Die effizientere Chip-Architektur des Geforce FX 5900 Ultra und auch die höhere Speicherbandbreite im Vergleich zum Vorgänger machten aus dem Chip einen ernst zu nehmenden Konkurrenten für Atis Radeon 9800 Pro.

MEISTERWERKE

Stronghold

Die feindliche Armee (links, rot) hat die Burgmauern erreicht und versucht nun, einen Zugang zum Bergfried zu finden. Mit den Bogenschützen versuchen Sie, die Angreifer zurückzuschlagen.

Von: Andreas Bertits

Burgen bauen und einreißen macht auch heute noch in Stronghold großen Spaß.



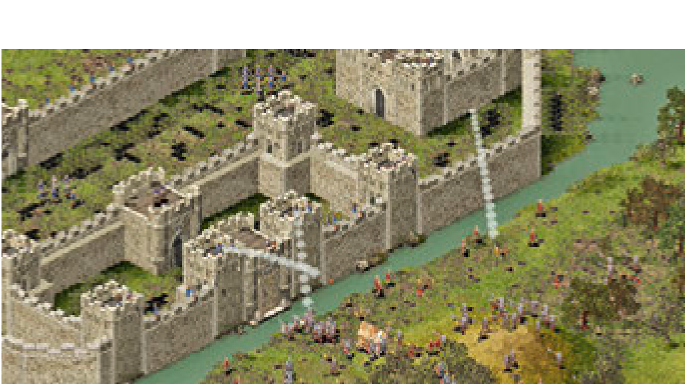
Mit einem Donnern schlägt das Geschoss der Ballista in die Mauer ein und reißt große Brocken aus Steinen und Mörtel heraus. Ein weiterer Treffer und die feindliche Armee kann durchbrechen. Von den Zinnen feuern die Bogenschützen Brandpfeile auf die Soldaten vor den Toren, die versuchen, einen Belagerungsturm an die Festung zu schieben. Ein Signal ertönt und Hunde strömen aus den Zwingern vor den Burgtoren und fallen die Invasoren an. Dann reißt ein weiterer Ballista-Schuss die Mauer in Stücke …

My home is my castle

Das Strategiespiel *Stronghold* der Firefly Studios ließ bei Erscheinen im Jahr 2001 die Herzen der Mittelalter-Fans aufblühen. In der Rolle eines Burgherrn ist es im Spiel Ihre Aufgabe, eine eigene Festung hochzuziehen. Dazu müssen Rohstoffe abgebaut und die Untertanen versorgt werden. Einfach Türme und Mauern in die Gegend zu pflanzen bringt Sie nicht weit. Es gehört auch zu Ihren Aufgaben, Bauernhöfe außerhalb der Burg zu errichten. Das Getreide muss geerntet und in einer Mühle zu Mehl und schließlich von einem Bäcker zu Brot verarbeitet werden, um Nahrung zu erhalten. Da auch Unterkünfte für Ihre wachsende Bevölkerung vonnöten sind, bauen Sie auch Hütten. Dabei entscheiden Sie, ob die Untertanen innerhalb oder außerhalb der Burgmauern leben dürfen. Eine folgenschwere Entscheidung, wenn es zu einer Schlacht kommen sollte.

Auf in den Kampf

Doch in *Stronghold* steckt noch mehr als eine Aufbau- und Wirtschaftssimulation im Stil von *Die Siedler*. Highlights stellen die Belagerungen dar. Um dem Ansturm von Rittern, Soldaten und Belagerungsmaschinen standhalten zu können, sollten Sie gut vorbereitet sein. Waffen müssen aus Rohstoffen hergestellt und eigene Kämpfer ausgebildet werden. Auch die Burg an sich sollten Sie taktisch klug aufbauen, wozu selbst die Umgebung strategisch einbezogen werden muss. So spielen Anhöhen und


Zwar ist die Burg von einem Wassergraben umgeben, doch die feindliche Armee kennt Mittel und Wege, diese Barriere zu umzugehen.


Die Verteidiger der Burg haben den Wald mit Pfeilen in Brand gesteckt. Ihre Armee steht nun in Flammen.


Nicht jede Burg nutzt Steinmauern. Auch Holzpalisaden sind möglich. Diese bieten aber deutlich weniger Schutz.

STRONGHOLD CRUSADER

Mit der Ankündigung von *Stronghold Crusader 2* auf der E3 widmen wir dem Vorgänger einen wohlverdienten eigenen Kasten.

Ein Jahr nach Veröffentlichung von *Stronghold* erschien mit *Crusader* ein Ableger der Reihe, der das Geschehen in den Mittleren Osten zur Zeit der Kreuzzüge verlagerte. Abgesehen vom Wüstenszenario bot vor allem der Mehrspieler-Modus mehr Tiefgang als im Vorgänger. Spieler mussten um Oasen kämpfen, da dies die einzige Möglichkeit war, Farmen zu errichten, um die Untertanen mit Nahrung zu versorgen. Am strategischen Spielgeschehen mit dem Aufbau von Burgen und den taktischen Schlachten hatte sich nichts geändert. Entwickler Firefly Studios veröffentlichte 2008 eine Extreme-Version des Spiels mit einem deutlich härteren Schwierigkeitsgrad.


Im Mittleren Osten finden die Schlachten meist in der Wüste statt. Dies macht es schwierig, geeigneten Boden für Farmen zu finden.

Wälder oder Flüsse eine taktisch wichtige Rolle. Auf den Mauern platzieren Sie Schützen und in den Höfen Ritter. Erreichen Feinde Ihre Burg, lassen die Bogenschützen Pfeile auf diese niederregnen und die Ritter überraschen die Angreifer mit einem Ausfall. Dabei muss stets taktisch vorgegangen werden.

Die Bogenschützen brauchen eine gute Position, um möglichst freie Schussbahn auf viele Feinde zu haben. Der Ausfall muss gut geplant werden und Sie sollten stets einen Blick auf alle Mauern und Türme der Festung haben, ob nicht vielleicht doch irgendwo eine kleine feindliche Einheit einen Durchbruch geschafft hat. Denn befinden sich die Invasoren im Burginneren und erobern den Bergfried, ist das Spiel verloren.

Den Spieß umdrehen

Dasselbe Spiel kann auch andersherum gespielt werden, indem Sie die Rolle der Angreifer übernehmen und versuchen, eine Burg einzunehmen. Dazu produzieren Sie Belagerungstürme und -waffen und greifen die Mauern an, um ins Innere einzudringen. Auch hier ist taktisches Vorgehen oberstes Gebot. Während Ihre Armee langsam im Pfeilhagel dezimiert wird, schaffen Sie es irgendwann, eine Mauer einzureißen oder einen Belagerungsturm perfekt zu platzieren. Schon solch kleine Erfolgserlebnisse sorgen in *Stronghold* für Gefühlsausbrüche, da man mitfiebert, ob die gewählte Strategie auch aufgeht.

Geschichtsstunde

Stronghold dreht sich nicht nur um Eroberungs- und Verteidigungsszenarien, es gibt auch eine Hintergrundgeschichte, die Sie anhand einer Story erleben. Diese handelt von einer Verschwörung, welche einen Bürgerkrieg zur Folge hat.

Optisch sieht man *Stronghold* inzwischen an, dass es zwölf Jahre auf dem Buckel hat. Die 2D-Grafiken und die starre Perspektive mögen zwar angestaubt sein, doch für strategische Schlachten sind sie noch immer gut geeignet – vor allem in der HD-Version des Spiels, die höhere Auflösungen unterstützt. ❑

ANDREAS ERINNERT SICH:



Schon als Kind habe ich im Sandkasten gerne Burgen gebaut und mit kleinen Ritterfiguren erobert. Daher stürzte ich mich auch begeistert in die Feldzüge von *Stronghold*, als es 2001 erschien. Meine eigene Festung aufzubauen und zu verteidigen oder andere Burgen zu belagern hat damals unheimlich viel Spaß gemacht. Mit *Stronghold HD* lässt es sich auch heute noch gut spielen. Nur leider kamen die Nachfolger, abgesehen von *Crusader*, nicht an den ersten Teil heran. Vom jetzt angekündigten *Stronghold Crusader 2* erhoffe ich mir aber sehr viel.

DIE STRONGHOLD-NACHFOLGER

***Stronghold* erhielt mehrere Nachfolger und eine Free2Play-Version. Doch der Erfolg dieser Fortsetzungen der Strategiereihe hielt sich in Grenzen.**

Nach der Veröffentlichung von *Stronghold Crusader* 2002 arbeiteten die Firefly Studios drei Jahre lang an *Stronghold 2*, das 2005 mit 3D-Grafik erschien. Doch die unausgereifte künstliche Intelligenz, zahlreiche Bugs und eine unkomfortable Steuerung enttäuschten die Fans der Serie. Der Ableger *Stronghold Legends* aus dem Jahr 2006 baute auf dem Grundgerüst von *Stronghold 2* auf und machte prompt dieselben Fehler. Dies kratzte stark am Image der Firefly Studios, die Besserung gelobten. Lange wurde an einem würdigen Nachfolger getüftelt. Doch bevor *Stronghold 3* endlich das Licht der Welt erblickte, widmeten sich die Entwickler noch einmal dem Spiel, mit dem alles begann. Unter dem Titel *Stronghold Kingdoms* wurde 2009 eine MMO-Version des ersten Spiels der Serie veröffentlicht, komplett mit 2D-Grafik. Das Onlinespiel ist in einer Premiumversion im Handel sowie als Free2Play-Fassung per Download erhältlich und fand auch bei den Fans wieder Zuspruch. 2011 wurde schließlich *Stronghold 3* veröffentlicht. Wieder enttäuschte das Spiel. Dem Titel wurde vorgeworfen, dass er unfertig und voller Bugs sei und ihm fragwürdige Design-Entscheidungen zugrunde lägen. Firefly besserte munter nach, doch konnte *Stronghold 3* die Gunst der Spieler nicht mehr gewinnen. Gespannt wartet die Fangemeinde nun auf *Stronghold Crusader 2*, das auf der E3 angekündigt wurde. Hoffentlich kann die Serie damit zur einstigen Größe des ersten Teils zurückfinden.


Grafisch war *Stronghold 3* mit 3D-Optik zwar schick, spielerisch aber eher schwach.

www.alternate.de

Hardware | PC, Notebook & Tablet | Software | Gaming | TV & Audio | Foto & Video | Telefonie | Apple | Haushaltsgeräte | Heim & Garten



NEVER SETTLE RELOADED

Die weltweit fortschrittlichste Grafikkarte. Für jedermann.

Die AMD Radeon HD 7790 und Graphics Core Next sind abgestimmt auf großartiges DirectX® 11.1-Gaming und bieten damit das perfekte Upgrade für die angesagtesten Spiele des Jahres.

Kaufen Sie eine AMD Radeon HD 7790 Grafikkarte und erhalten Sie **BioShock® Infinite KOSTENLOS***.

Holen Sie sich Radeon™ in Ihr System unter amd.com/radeon.



154,90

SAPPHIRE Radeon HD 7790 OC

- AMD Radeon HD7790 • 1050 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 6,4 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXSXX



129,90

GIGABYTE GV-R779OC-1GD

- AMD Radeon HD7790 • 1075 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 6,0 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JCXYX5



124,90

XFX HD7790 Core Edition

- AMD Radeon HD7790 • 1075 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 6,4 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JCXXX9

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 10.07.2013

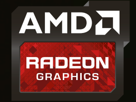












Produktfotos dienen lediglich zur Veranschaulichung; tatsächliches Produkt kann hiervon abweichen. Zur vollständigen Nutzung bestimmter Funktionen ist möglicherweise zusätzliche Hardware (z. B. Blu-ray-Laufwerk, HD- oder 10-Bit-Monitor, USB 3.0-Ports, TV-Tuner, Wireless HDTV) bzw. Software (z. B. Multimedia-Anwendungen) erforderlich. Zur HD-Videoanzeige ist eine HD-Videoquelle erforderlich. Nicht alle Funktionen werden auf allen Komponenten oder Systemen unterstützt. Informieren Sie sich bei Ihrem Komponenten-/PC-Hersteller über modellspezifische Eigenschaften und unterstützte Technologien.

[1] AMD PowerPlay™, AMD PowerTune und AMD ZeroCore Power sind in einigen AMD Radeon™ Produkten vorhandene Technologien, die als Reaktion auf bestimmte GPU-Lastzustände ein intelligentes Management des GPU-Stromverbrauchs ermöglichen. Nicht alle Technologien werden von allen Produkten unterstützt. Wenden Sie sich an den Hersteller der Komponenten bzw. des Systems, um Informationen zu den spezifischen Modelleigenschaften zu erhalten.

*Kaufen Sie zwischen dem 2. April 2013 und dem 31. Oktober 2013, bzw. bis alle Schlüsselcodes aufgebraucht sind (je nachdem, was früher eintritt), bei einem teilnehmenden Händler eine AMD Radeon HD 7790 Grafikkarte und erhalten Sie einen Schlüsselcode für einen kostenlosen Download von BioShock® Infinite (PC-Spiel) über die Online-Plattform Steam®. Der Schlüsselcode muss bis zum 30. November 2013 eingelöst werden. Danach werden die Schlüsselcodes ungültig. EINSCHRÄNKUNG: Ein (1) kostenloser Schlüsselcode pro Spiel (insgesamt 1 Schlüsselcode) und pro Person. Internetverbindung erforderlich. Für die Internetverbindung können Kosten entstehen. Sie müssen älter als 17 Jahre sein, um dieses Angebot nutzen zu können. Angebot ist möglicherweise nicht überall gültig. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.amd.com/neversettlereloadedoffer. Der voraussichtliche Veröffentlichungstermin für das Spiel lautet wie folgt: BioShock Infinite – 26. März 2013. Veröffentlichungsdaten von Spielen können sich aus Gründen verzögern, die außerhalb der Kontrolle von AMD liegen. Ungültig in Ländern, in denen das Angebot gesetzlich verboten ist.

Bilder für Take-Two Interactive Software, Inc © 2002-2013. Entwickelt von Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, Irrational Games, 2K Games und deren jeweilige Logos sind Marken von Take-Two Interactive Software, Inc.

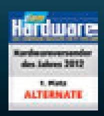
© 2013 Advanced Micro Devices, Inc. Alle Rechte vorbehalten. AMD, das AMD Pfeillogo, Radeon und deren Kombinationen sind Marken von Advanced Micro Devices, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Windows und DirectX sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Andere Namen werden nur zu Informationszwecken verwendet und können Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. PID 53357G.













ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01806-905040* | mail@alternate.de

* 20 Cent/Anruf aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 60 Cent/Anruf aus Mobilfunknetzen

steelseries



74,90

SteelSeries Sensei

- Gaming Lasermaus • handneutrale Form
- 5.700 cpi / 12.000 Bilder pro Sekunde
- 7 frei programmierbare Tasten • integriertes LCD
- 32-bit ARM Prozessor • treiberloses Plug & Play
- 3 Zonen-Beleuchtung in 16,8 Mio Farben • USB

NMZT34

Sharkoon



25,99

Sharkoon Drakonia Mouse

- optische Lasermaus • 5.000 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • 30 G • Scrollrad
- Weight-Tuning-System (max. 30g)
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- USB

NMZS56

ADATA Love·Life·Dreams



99,90

ADATA Premier Pro SP900 2,5" SSD 128 GB

- ASP900S3-128GM-C • 128 GB Kapazität • 550 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMVN

EVGA



679,–

EVGA GeForce GTX 780 SuperClocked ACX

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780
- 967 MHz Chiptakt (Boost: 1020 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 2304 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZZ2

Club 3D Graphics



AMD Radeon Graphics

199,90

Club 3D Radeon HD 7870 Royal King

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7870
- 1.050 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 4,8 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16
- Coolstream • Overclock

JDXUXD





419,–

ZOTAC GeForce GTX 770 AMP! Edition

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.150 MHz (Boost: 1.202 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz) • Dual Silencer Kühler
- DirectX 11.1, OpenGL 4.3 • DisplayPort, HDMI, 2x DVI • enthält Splinter Cell 3-Spiele-Bundle

JDXTZ2

SAPPHIRE

AMD Radeon Graphics



179,90

SAPPHIRE Radeon™ HD 7850 OC

- Grafikkarte • AMD Radeon™ HD7850
- 920 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 5 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- HDMI, 2x DVI, DisplayPort • PCIe 3.0 x16

JDXSXH

Alpenföhn



59,90

Alpenföhn Wasser

- CPU-Wasserkühlungsset
- für Sockel AM2(+), AM3(+), FM1, FM2, 775, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011
- Abmessungen: 120x151x52 mm
- 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschlussv

HXLE5F

intel inside CORE i5



227,90

Intel® Core™ i5-4670K

- Sockel-1150-Prozessor • Haswell
- 4x 3.400 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 6 MB Level-3-Cache
- Intel® HD 4600 Grafikkern

HW5I17

ASRock



139,90

ASRock Z87 Extreme3

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • HD-Sound
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1, 3x PCI

GWER08

msi



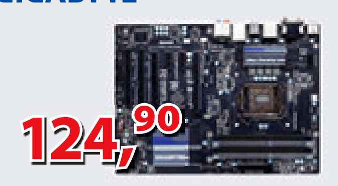
187,90

MSI Z87-GD65 Gaming

- ATX-Mainboard • Sockel 1150 • Killer LAN
- Intel® Z87 Chipsatz • CPU-abhängige Grafik
- 7.1 Audio mit Audio-Boost • VGA-Boost
- 4x DDR3 RAM • SATA 6Gb/s • USB 3.0
- 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe x1
- Super-RAID mit MSATA • SLI, 3-Wege CrossFireX

GWEM04

GIGABYTE



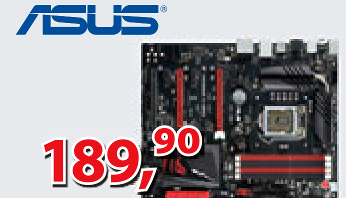
124,90

GIGABYTE GA-Z87-D3HP

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • HD-Sound
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s
- PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GWEG05

ASUS



189,90

ASUS MAXIMUS VI HERO

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • HD-Sound
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 4x DDR3-RAM • 8x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA03

HARDWARE 07/13

INTEL HASWELL
INTELS NEUE CPU-GENERATION



Mittlerweile sind die ersten Prozessoren aus Intels neuer Haswell-Generation verfügbar; diese erkennen Sie daran, dass der Produktname mit einer „4“ beginnt – etwa beim neuen Topmodell Core i7-4770K. Für Haswell-CPUs sind neue Mainboards mit dem Sockel 1150 nötig, dafür passen alle Kühler von den älteren Sockeln 1155 und 1156.

In unseren Spiele-Benchmarks liefern die neuen Haswell-CPUs gute, aber keine überragenden Ergebnisse, wie die Tabelle unten zeigt. Wenn Sie einen Core i7-2600K oder ein besseres Modell haben, lohnt es sich kaum, aufzurüsten. Falls Sie hingegen noch mit einem Phenom II X4 oder gar einem Core 2 Quad spielen, ist der Leistungssprung enorm.

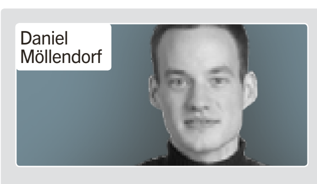
Info: www.intel.de

Spieleleistung	Anno 2070	Battlefield 3 (Singleplayer)	Crysis 3	Dirt: Showdown	Starcraft 2: Heart of the Swarm	The Elder Scrolls V: Skyrim	Normierte Spieleleistung
Einstellungen	Spielstand „Gigantische Stadt“, 720p, maximale Details, kein AA/AF	Spielstand „Operation Sword-breaker“, 720p, maximale Details, kein AA/AF	Spielstand „Welcome to the Jungle“, 720p, max. Details, kein AA/AF	Benchmark „Miami“, 720p, maximale Details, kein AA/AF, mit AVX.exe	Spielstand „Veteranen“, 720p, maximale Details, kein AA/AF	Spielstand „Weißlauf“, 720p, maximale Details, kein AA/AF	Mit den normierten Werten lässt sich die Leistung optimal einschätzen.
Core i7-4770K (4 x 3,5 - 3,9 GHz)	54,0	104,6	66,7	128,6	32,4	95,1	99,6 %
Core i5-4670K (4 x 3,4 - 3,8 GHz)	52,0	111,0	53,4	138,8	31,3	91,3	97,2 %
Core i7-3770K (4 x 3,5 - 3,9 GHz)	49,7	88,8	74,9	114,1	26,3	92,4	91,7 %
Core i7-2600K (4 x 3,4 - 3,8 GHz)	46,6	82,6	52,6	108,7	25,0	87,3	82,6 %
FX-8350 (8 x 4,0 - 4,2 GHz)	35,3	93,0	57,4	99,8	15,1	72,2	72,4 %
Phenom II X4 965 BE (4 x 3,4 GHz)	25,8	69,0	38,1	78,9	11,3	60,4	54,5 %
Core 2 Quad Q9550 (4 x 2,83 GHz)	23,1	55,0	28,0	67,9	10,1	52,0	45,7 %

GEFORCE GTX 760
NVIDIAS NEUE MITTELKLASSE

Wenige Minuten vor Redaktionsschluss erreichte uns die erste Geforce GTX 760. Die MSI GTX 760 Twin Frozr Gaming bietet 1.152 Shader-Einheiten mit einem Basistakt von 1.019 MHz, dank GPU Boost 2.0 übertaktet sich die Karte beim Spielen aber meist auf 1.150 MHz. Die Kommunikation zum 2 GiByte großen Datenspeicher erfolgt mit 3.004 MHz an einem 256 Bit breiten Interface. Mit diesen Daten ist die GTX 760 in ersten Tests etwa so schnell wie die ältere GTX 660 Ti, welche lediglich über eine 192-Bit-Schnittstelle verfügt. Ein Preis ist unbekannt, wir gehen von etwa 250 Euro aus.

Info: www.nvidia.de



Daniel Möllendorf

„Das passiert, wenn die Konkurrenz nachlässt.“

Bei der Spielleistung liegen Intel-CPUs seit Jahren vorne. AMD liefert viele Modelle mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis, im High-End-Bereich für Endkunden hat man aber Intel nichts entgegenzusetzen. Zwar kommen AMD-Chips in Playstation 4 und Xbox One zum Einsatz, dafür gibt es derzeit keine neuen Radeon-Karten und Nvidia legt mit der GTX-7-Reihe vor. Das hat natürlich auch Folgen für uns Spieler.

Dementsprechend liefern Intels neue Haswell-Prozessoren zwar eine gute Leistung, allerdings ist der Unterschied zu den beiden vorherigen Generationen relativ gering. Bei manchen Spielen liegt sogar der ältere Core i7-3770K vor dem neuen Topmodell Core i7-4770K (siehe Tabelle links). Wir vermuten aber, dass sich dieses Problem mit Software-Updates beheben lässt. Dennoch: Ich hätte mir einen größeren Leistungssprung erhofft. So gibt es für mich jedenfalls keinen Grund, den zweieinhalb Jahre alten Core i5-2500K in meinem Spiele-PC in Rente zu schicken. Zudem haben die ersten Mainboards für Haswell-CPUs noch einen (selten auftretenden, aber womöglich nervigen) USB-3.0-Bug, weshalb ich mit dem Kauf ohnehin abwarten würde.

Bei Grafikkarten sieht die Situation anders aus: Die neuen Geforce-Modelle GTX 780 und 770 bieten einen ordentlichen Leistungsschub gegenüber den Vorgängern. Dafür sind aber auch die Preise sehr hoch: Für eine Geforce GTX 770 sind mindestens 360 Euro fällig; wer eine GTX 780 will, muss 560 Euro locker machen. Das Topmodell GTX Titan kostet sogar unverhältnismäßige 900 Euro. Tja, das passiert, wenn die Konkurrenz nachlässt. Ich hoffe, AMDs kommende Radeon-Grafikkarten rücken das Preisgefüge wieder zurecht.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

AMD MIT 5-GHZ-CPU

Unter dem Codenamen Centurion bietet AMD zwei neue CPUs an: Der FX-9590 arbeitet mit 4,7 GHz und taktet per Turbo auf bis zu 5 GHz herauf. Beim FX-9370 sind es 4,4 bis 4,7 GHz. Dafür haben die beiden Centurion-CPUs auch eine TDP von 220 Watt; bisher sind 65 bis 125 Watt üblich. Dementsprechend laufen die neuen AMD-CPUs nicht auf allen Boards, brauchen eine mächtige Kühlung und sollen auch nicht in den Endkundenmarkt kommen. Wir haben einen FX-9590 per Overclocking simuliert: Bei *Crysis 3* erreicht er bis zu 82,2 Fps (Vergleichswerte: siehe Tabelle oben).

Info: www.amd.de

GAMING-NOTEBOOK MIT HASWELL

Mit dem MSI GT70 bekamen wir ein erstes Notebook mit Intels neuer Haswell-CPU Core i7-4930MX und der ebenfalls neuen Geforce GTX 780M. Damit ist es das schnellste bisher getestete Notebook. Das Vorabmuster war aber noch sehr laut.

Info: de.msi.com

PC-GAMEPAD VON RAZER

Mit 80 Euro ist der Razer Sabertooth doppelt so teuer wie das schnurlose Xbox-360-Gamepad. Es verfügt über ein abnehmbares und in einer Tasche verstaubares Kabel. Neben der Standardausstattung bietet das ergonomisch geformte und angenehm leichte Sabertooth zwei abnehmbare Analogwippen auf der Unterseite sowie zwei frei belegbare kleine Schultertasten. Die Belegung der Zusatztasten und die Profilerstellung erfolgen über ein kleines OLED-Display. Hier können Sie die Empfindlichkeit der Sticks einstellen. Bestnoten gibt es für die Druckpunkte aller Tasten.

Info: www.razerzone.com/de-de

Anzeige

Komplett-PC für Spieler

PC Games ALTERNATE

PC-Games-PC GTX770-Edition

- Intel Core i5-4570
- Nvidia Geforce GTX 770
- 128 GB SSD (ADATA)
- 1.000 GB HDD
- 8 GB DDR3-1600-RAM (Corsair)
- Fractal Design R4 PCGH-Edition
- 530-Watt-Netzteil von Be quiet
- WLAN-Karte
- DVD-Brenner
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 8

PC-GAMES-PC GTX770-EDITION

Den Launch von Intels neuer CPU-Generation mit dem Namen Haswell haben die Redakteure der Zeitschrift PC Games Hardware genutzt und diesen neuen Komplett-PC konfiguriert. Verbaut wird dabei der Intel Core i5-4570. Auch die Geforce GTX 770 ist brandneu und kommt in diesem PC-Games-PC erstmals zum Einsatz. Generell wurde bei der Komponentenauswahl viel Wert auf ein leises Betriebsgeräusch gelegt.

QR-Code scannen und bestellen!



Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate



Grafikkarten-Kaufberatung

Von: Raffael Vötter

AMD oder Nvidia, teuer oder günstig – welche Grafikkarte genügt für welchen Einsatzzweck und welche nicht? PC Games hilft weiter.

Der Grafikkartenmarkt ist für viele Anwender ein undurchsichtiger Dschungel. PC Games spielt für Sie den Fremdenführer und verrät auf den folgenden fünf Seiten, welche Stolperfallen beim Grafikkartenkauf lauern. Zusätzlich legen wir bei unserer Kaufberatung verschiedene Preisbereiche fest, damit Sie das optimale Modell für Ihren Anspruch und Geldbeutel finden.

GRUNDLAGENFORSCHUNG

Der Einsatzzweck des Neuerwerbs bestimmt maßgeblich, welche Preis- und Leistungsklasse infrage kommt. Falls Sie nun an das Schreiben von Texten, Youtube und eventuell eine Runde *Minecraft* denken, genügen sehr günstige Grafikkarten oder sogenannte Integrated Processing Units (IGPs). Letztere sind Bestandteil zahlreicher Hauptprozessoren neueren Datums, etwa AMDs A- und Intels Core-i-Serien – Infos zur neuen „Haswell"-Generation finden Sie auf der Startseite dieser Hardware-Rubrik.

Da integrierte Grafikchips unter derselben Haube wie die Prozessoren sitzen und sie den Hauptspeicher als Datenpuffer nutzen müssen, ist ihre Leistung geringer als bei den meisten Spar-Grafikkarten. Grundlegende Bildausgabe, HD-Videobeschleunigung und genügsame Spiele wie *Call of Duty* und *Skyrim* laufen mit diesen Chips problemlos, sofern Sie auf ein paar Grafikdetails verzichten können. Je größer Ihr Wunschspiel ist, desto potenter sollte auch die eingesetzte Grafikeinheit ausfallen – keine IGP stemmt Grafikbomben wie *Crysis 3* und *Metro: Last Light* ruckelfrei. Wenn Sie außerdem Wert auf hochwertig gefilterte Texturen (AF) und Kantenglättung (AA) legen, steigt der Anspruch an die Graphics Processing Unit (GPU) nochmals an.

Als Spieler ist aber auch die Auflösung Ihres Bildschirms ein maßgeblicher Parameter für die Grafikkartenwahl. LC-Displays arbeiten mit einer nativen Maximalauflösung, die am besten aussieht. Zwar ist die Interpolation geringerer Auflösungen möglich, an die Schärfe der nativen Pixelzahl kommt diese jedoch nie heran. Da jeder Bildpunkt berechnet werden muss, steigt mit der Auflösung der Anspruch an die Grafikkarte. Besitzer eines 19-Zoll-Bildschirms benötigen folglich keine Grafikkarte jenseits von 200 Euro – es sei denn, die Umrüstung auf einen zeitgemäßen Monitor ist geplant. Nehmen wir an, Sie spielen auf einem 19-Zoll-Gerät und planen, auf ein Full-HD-Display aufzurüsten. Ein kleiner Mathe-Exkurs verrät Ihnen die Konsequenzen für Ihre Grafikkarte: 1.280 x 1.024 entspricht 1.310.720 Pixeln, 1.920 x 1.080 bereits 2.073.600 – 58 Prozent mehr Arbeit für den Grafikprozessor. Richtig aufwendig wird es im 27-/30-Zoll-Bereich: Bildschirme mit 2.560 x 1.440 (16:9) oder 2.560 x 1.600 (16:10) Pixeln bürden dem Grafichip mehr als doppelt so viel Arbeit auf wie solche mit 1.680 x 1.050. Weitere Details und sinnvolle Kombinationen aus Monitor und Grafikkarte liefert Ihnen die Tabelle auf der nächsten Seite.

Beachten Sie bitte, dass unsere Angaben bewusst vernünftig ausfallen: Wer zum Glücklichsein mindestens 60 Fps benötigt, darf gerne ein bis zwei Modellnummern höher anvisieren.

GLATT, SCHNELL ODER BEIDES?

Anti-Aliasing (AA) ist die wohl wichtigste Maßnahme für ein angenehmes Bild. Gemeinsam mit dem Anisotropen Texturfilter (AF) sorgt AA für hübschere Spielwelten: Durch Anti-Aliasing wird unter anderem Kantenflimmern minimiert, welches in Bewegung schnell zur Ermüdung der Augen führt, während anisotrope Filterung dabei hilft, Texturdetails in jeder Lage aufrechtzuerhalten.

Diese Aufwertung hat ihren Preis: 4x MSAA/16:1 AF, die bei Spielern am weitesten verbreitete Kombination, senkt die Bildrate gegenüber „kein AA/AF" um 30 bis 50 Prozent. Falls Ihnen die Bildqualität nicht wichtig ist, benötigen Sie folglich keine High-End-Grafikkarte. Legen Sie hingegen Wert auf ein möglichst ruhiges, glattes Bild, sind Sie ein Kandidat für die schnellsten Pixelkünstler. Ein gut gemeinter Rat vor dem Aufrüsten: Haben Sie sich einmal an ordentliche Bildqualität gewöhnt, kommen Sie nur schwer wieder davon weg – das Bessere ist des Guten Feind.

FRÜHER WAR ALLES … ANDERS!

Wer die Grafikbranche schon länger als ein bis zwei Jahre verfolgt, wird bemerkt haben, dass sich einige Dinge verändert haben – die meisten davon zum Guten. Mussten wir jahrelang den anisotropen Filter der Radeon-Chips wegen seiner Flimmeranfälligkeit kritisieren, ist damit seit der HD-7000-Reihe Schluss. Das gilt jedoch nur, solange das AF auf „Hohe Qualität" steht, bei „Qualität" gibt's nach wie vor Flimmern. Dieses Problem hat Nvidia mit „Qualität" ebenfalls, allerdings etwas unaufdringlicher. Auch beim Thema Anti-Aliasing ist es einfacher geworden: Egal ob Sie eine aktuelle Geforce oder eine Radeon kaufen, die Verfahren liefern ein gleichwertiges Ergebnis, kosten ähnlich viel Leistung und lassen sich zu Supersampling (SGSSAA) umwandeln.

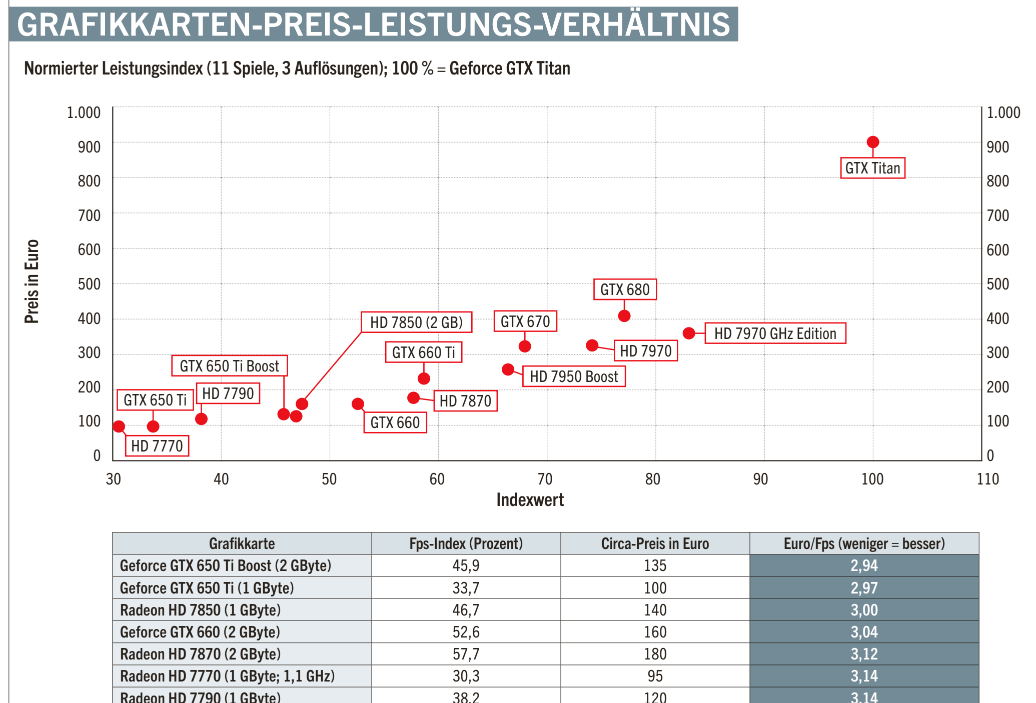
EINE FRAGE DES FORMATS

Besitzer platzsparender Gehäuse (HTPC oder Mini-ITX-Systeme) sind auf kompakte Grafikkarten angewiesen. Das Low-Profile-Format mit seiner halben Bauhöhe ist in vielen PC-Behausungen Pflicht, während Mini-ITX-Systeme keine Pixelschubser jenseits von 17 Zentimetern Baulänge zulassen. Bedingt durch die engen physikalischen Grenzen existieren keine High-End-Beschleuniger in der Low-Profile-Bauform. Das Höchste der Gefühle kommt von einigen AMD-Partnern in Form der Radeon HD 7750 – stets mit aktiver Kühlung. Eine solche Grafikkarte erreicht immerhin das Niveau der Geforce GTX 650, die Nvidia-Partner bieten jedoch höchstens die GT 640 mit Niedrigprofil an. Unterhalb dieser Modelle finden sich ältere, auch passiv gekühlte Low-Profile-Karten. Die Versionen mit Mini-Belüftung sind normalerweise günstiger als rein passive, da der Hersteller auf diese Weise Material spart.

Wer das Beste für seinen ITX-PC sucht, greift zu Asus' Geforce GTX 670 Direct CU Mini (ca. 360,- Euro); leiser und schneller ist keine andere 17-Zentimeter-Grafikkarte. Alternativ warten Karten wie die Geforce GTX 650 Ti (unter 15 cm). Was komplett passiv gekühlte Grafikkarten angeht, hält sich der Fortschritt in Grenzen. Nach wie vor gilt: Wer ein spieletaugliches Modell nutzen möchte, sollte eine durchdachte Gehäusebelüftung vorweisen. Das galt schon zu Zeiten der Radeon HD 4850 und Geforce 9800 GT und wurde jüngst von Powercolors HD 7850 SCS3 unterstrichen: Ein 100-Watt-Bolide verkocht in einem komplett passiven Gehäuse. Alternativ befestigen Sie einen langsam rotierenden Lüfter (etwa einen Silent Wings 2 von Be quiet) auf dem dafür empfänglichen Passivblock.

GRAFIKKARTEN-PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS

Normierter Leistungsindex (11 Spiele, 3 Auflösungen); 100 % = Geforce GTX Titan



Grafikkarte	Fps-Index (Prozent)	Circa-Preis in Euro	Euro/Fps (weniger = besser)
Geforce GTX 650 Ti Boost (2 GByte)	45,9	135	2,94
Geforce GTX 650 Ti (1 GByte)	33,7	100	2,97
Radeon HD 7850 (1 GByte)	46,7	140	3,00
Geforce GTX 660 (2 GByte)	52,6	160	3,04
Radeon HD 7870 (2 GByte)	57,7	180	3,12
Radeon HD 7770 (1 GByte; 1,1 GHz)	30,3	95	3,14
Radeon HD 7790 (1 GByte)	38,2	120	3,14
Radeon HD 7850 (2 GByte)	47,5	160	3,37
Geforce GTX 650 (1 GByte)	24,3	90	3,70
Radeon HD 7950 Boost (3 GByte)	66,5	260	3,91
Geforce GTX 660 Ti (2 GByte)	58,7	230	3,92
Radeon HD 7970 GHz Ed. (3 GByte)	83,1	360	4,33
Radeon HD 7970 (3 GByte)	74,1	330	4,45
Geforce GTX 670 (2 GByte)	67,9	320	4,71
Geforce GTX 680 (2 GByte)	77,2	410	5,31
Geforce GTX Titan (6 GByte)	100,0	900	9,00

Basis: Leistungsindex (PC Games Hardware) in Relation zum bei Redaktionsschluss aktuellen Marktpreis.

EMPFEHLUNGEN: DIE RICHTIGE GRAFIKKARTE FÜR IHREN BILDSCHIRM

Auflösung	Megapixel	Empfohlener Grafikspeicher	Empfohlene Grafikkarten
1.280 x 1.024	1,31 MPixel	1.024 MiByte	Radeon HD 7770/7790, Geforce GTX 650 Ti (Boost)
1.680 x 1.050	1,76 MPixel	1.024 MiByte	Radeon HD 7850, Geforce GTX 650 Ti Boost
1.920 x 1.080 (FHD)	2,07 MPixel	2.048 MiByte	Radeon HD 7870/7850, Geforce GTX 660
1.920 x 1.200	2,30 MPixel	2.048 MiByte	Radeon HD 7870, Geforce GTX 660 Ti
2.560 x 1.440	3,69 MPixel	2.048/3.072 MiByte	Geforce GTX 770/680/670, Radeon HD 7970/7950 Boost
2.560 x 1.600	4,10 MPixel	2.048/3.072 MiByte	Geforce GTX 770/680/670, Radeon HD 7970 (GHz Edition)
2.880 x 1.620*	4,67 MPixel	2.048/3.072 MiByte	Geforce GTX 770/680, Radeon HD 7970 GHz Edition
3.360 x 2.100*	7,06 MPixel	3.072/4.096 MiByte	Geforce GTX 780/770/680 OC, Radeon HD 7970 GHz Edition
3.840 x 2.160 (UHD)	8,29 MPixel	3.072/4.096 MiByte	Geforce GTX Titan, GTX 780, GTX 690, Radeon HD 7990

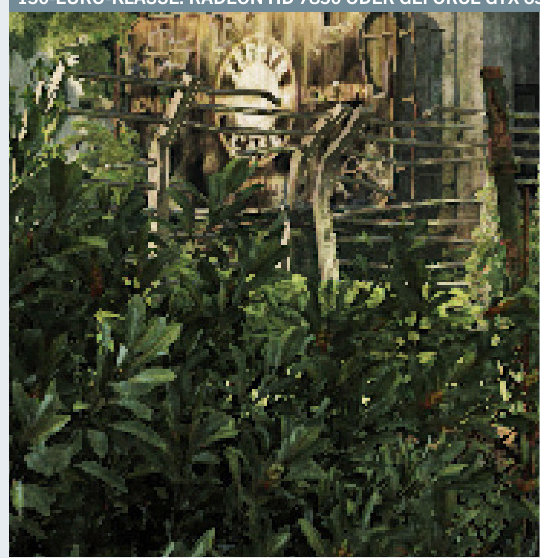
Faustregel: Je höher die Auflösung, desto mehr Arbeit für die GPU; auch die Speicherbelegung steigt an. * Downsampling-Auflösungen

KARTEN FÜR 150, 300 UND 1.000 EURO: DIESE QUALITÄT GIBT'S BEI 35 FPS

Die aktuelle Grafik-Referenz *Crysis 3* erfordert bei maximalen Details eine sehr mächtige Grafikkarte, zahlt es dem Spieler aber prachtvoll zurück. Nachfolgend wagen wir den Vergleich bei gleichbleibender Bildrate (zwischen 30 und 40 Fps): So viel Geld müssen Sie für diese Qualität investieren – alternativ steigt bei gleicher Qualität die Bildrate.



150-EURO-KLASSE: RADEON HD 7850 ODER GEFORCE GTX 650 TI BOOST – 1.680 X 1.050 MIT FXAA UND 16:1 HQ-AF





300-EURO-KLASSE: RADEON HD 7970 ODER GEFORCE GTX 670 – 1.920 X 1.080 MIT SMAA 2TX UND 16:1 HQ-AF





1.000-EURO-BOLIDE: GEFORCE GTX TITAN (OC) – 2.560 X 1.440 MIT 4X MSAA/SMAA UND 16:1 HQ-AF





IMMER SCHÖN KÜHL BLEIBEN

Je leistungsfähiger eine Grafikkarte ist, desto heißer wird sie auch. Zwar helfen feinere Fertigungsverfahren und Ingenieurskönnen bei der Reduktion unerwünschter Hitze, ein ordentlicher Kühler ist jedoch Pflicht. Um der Abwärme moderner Grafikkarten Herr zu werden, ist schon längst mehr nötig als ein kleiner Aluminiumblock plus Mini-Lüfter – ältere Semester kennen derartiges womöglich aus den Jahren um die Jahrtausendwende herum. Der Einsatz von Kupfer, Heatpipes und ausgeklügelten Formen ist im High-End-Bereich gang und gäbe. Dabei existieren zwei Kühlansätze: Radial- und Axiallüfter-Konstruktionen.

Radiallüfter finden sich auf fast allen AMD- und Nvidia-Referenzdesigns der vergangenen Jahre. Diese Gesellen sitzen am Heck der Grafikkarten, saugen ihre Frischluft gewöhnlich von oben an und pressen sie zur Seite. Hier sitzt ein enger Lamellentunnel, welcher direkten Kontakt mit den Hitzequellen der Grafikkarte aufnimmt. Die Aufgabe des Radiallüfters ist es, die Hitze direkt aus dem Gehäuse zu pusten. Aus diesem Grund nennt man diese Kühlmethode „Direct Heat Exhaust“ (kurz DHE). Ihr Problem: Ein hoher Luftdruck erfordert hohe Drehzahlen und das ist gleichbedeutend mit Lärmbelästigung.

Die auf den meisten Custom-Designs der AMD- und Nvidia-Partner installierten Axiallösungen verfahren anders: Ihre Lüfter sitzen nicht neben dem Kühlblock, sondern darauf und sind meist im Rudel anzutreffen. Die Luft trifft frontal von oben auf das Metall und wird von den Lamellen in mehrere Richtungen gelenkt. Die Nachteile dieser Methode sind erstens, dass ein Großteil der Abwärme im Gehäuse verteilt wird, und zweitens, dass Axiallüfter gewöhnlich ein Surren erzeugen, das subjektiv störender ausfällt als das zumeist tiefe Rauschen eines einzelnen Radialrotors.

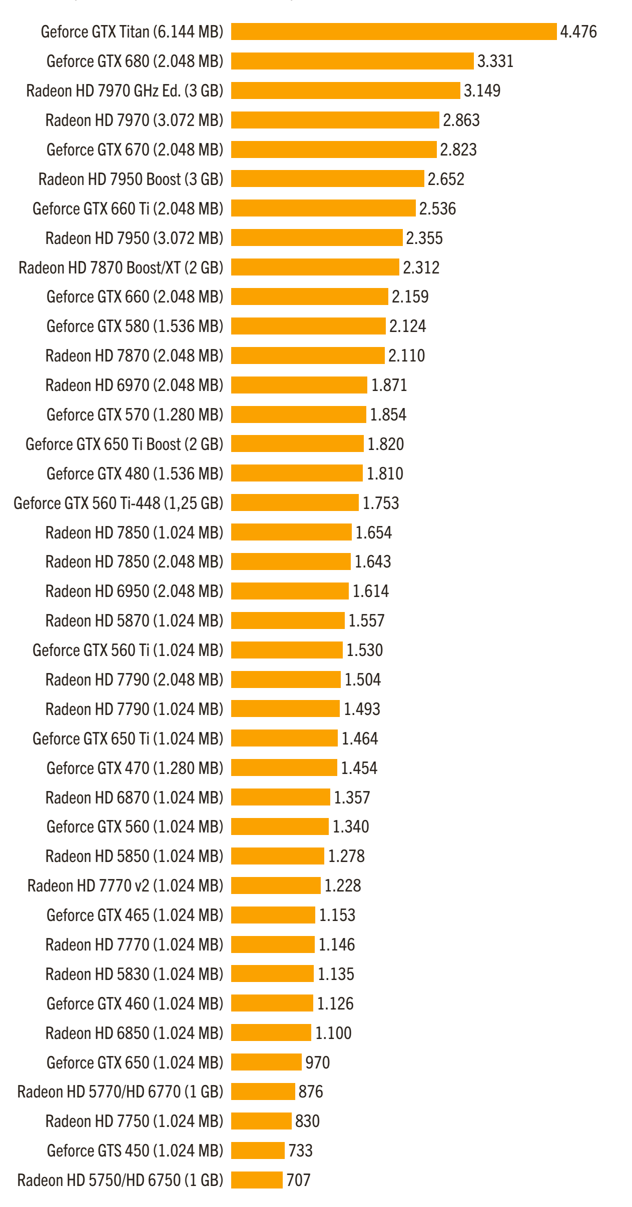
Unsere Tests bestätigen: Bei vergleichbaren Temperaturen ist eine Axiallösung in den meisten Fällen leiser als ein DHE-Design.

SCHLUCKSPECHTE, ADE!

Die meiste Zeit verbringt eine Grafikkarte mit der Darstellung eines zweidimensionalen Bildes, was wir gemeinhin „Leerlauf“ nennen. Wenn Ihr Modell hier Strom verschwendet, wirkt sich das signifikant auf Ihre Jahresabrechnung aus. Das wissen auch AMD und Nvidia, weshalb moderne Karten über effiziente 2D-Betriebsmodi verfügen, egal ob es sich um ein 50- oder 900-Euro-Modell handelt. Besonders für Nutzer älterer Grafikkarten lohnt sich ein Upgrade in dieser Disziplin, denn in der Folge nimmt die Leistungsaufnahme drastisch ab. So verbraucht beispielsweise eine Radeon HD 4870/4890 50 bis 60 Watt auf dem Windows-Desktop, während eine GTX 480 oder GTX 580 mit 35 bis 45 Watt dabei ist – beides ist weder zeitgemäß noch notwendig.

Modern: Die durchschnittliche 2D-Leistungsaufnahme einer Geforce GTX 670 liegt im Bereich um 18 Watt. Schließen Sie einen weiteren Monitor an oder schauen Sie sich einen Blu-ray-Film an, sind schlimmstenfalls 22 Watt zu verzeichnen. Diese Sparsamkeit in jeder 2D-Lage ist ein klarer Pluspunkt aktueller Geforce- gegenüber Radeon-Grafikkarten. AMD hat es bislang versäumt, die Blu-ray- und Multi-Monitor-Modi derart zu optimieren, die Leistungsaufnahme steigt hier auf das Zwei- bis Dreifache des absoluten Leerlauf-Werts; etwa von 25

40 DIRECT-X-11-GRAFIKKARTEN IN DER ÜBERSICHT



System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3; Win7 x64, GF320.00/310.64 Beta, Catalyst 13.5 B2/12.11 B8 **Bemerkungen:** Die Extreme-Voreinstellung des 3D Mark 11 legt großen Wert auf Tessellations- sowie Rechenleistung.

PRO & KONTRA

Kaufen Sie eine Geforce 600/700 oder Titan, wenn Sie …

+ … Wert auf eine durchweg geringe Leistungsaufnahme im 2D-Betrieb legen (Desktop/Blu-ray/Multi-Monitoring meist unter 25 Watt).
+ … auf GPU-Physx/CUDA nicht verzichten können (Spiele wie *Metro: Last Light*, *Borderlands 2* und *Just Cause 2* werden aufgewertet).
– … nicht auf jeden Euro schauen – Nvidia bietet weniger Fps/Euro als AMD.

Greifen Sie zu einer Radeon HD 7000, wenn Sie ...

+ … das beste Preis-Leistungs-Verhältnis für Spiele suchen (selbst die HD 7970 GHz Edition ist erschwinglich und so schnell wie die GTX 770).
+ … *Crysis 3*, *Bioshock Infinite*, *Tomb Raider* und *Far Cry 3 Blood Dragon* noch nicht besitzen – bei einer HD 79x0 gibt es diese Spiele beim Kauf dazu.
– … hohe Leistungsaufnahme beim Blu-ray- & 2-LCD-Betrieb nicht stört.

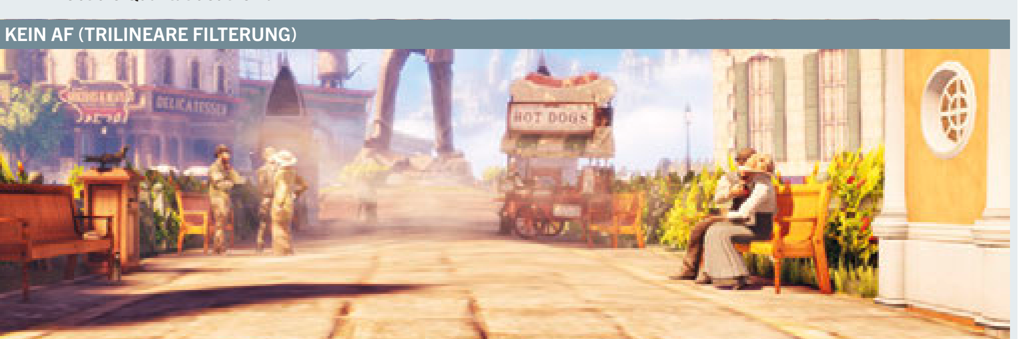


Quaderförmig, praktisch, gut: Asus' Geforce GTX 670 Direct Cu Mini macht dank 17 Zentimetern Länge auch anspruchsvolle Spieler mit ITX-Systemen glücklich. Dafür werden allerdings ca. 360 Euro fällig.

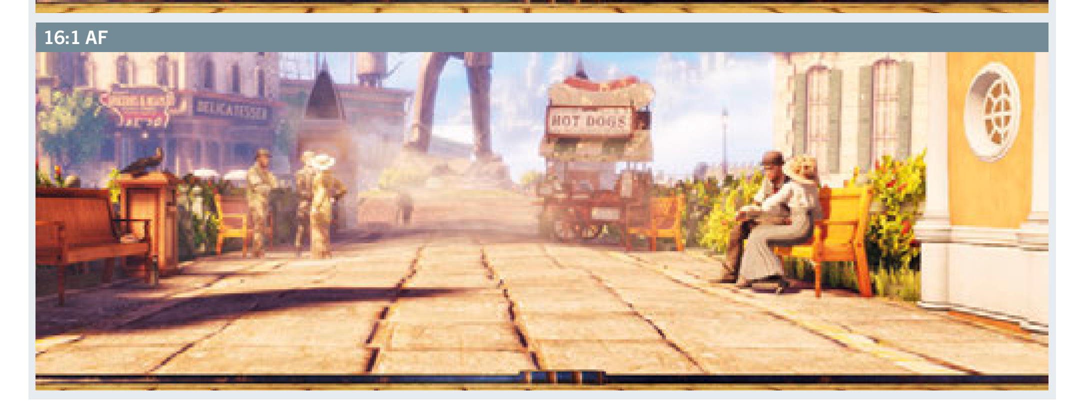
ANISOTROPE FILTERUNG (AF)

Wer sich detaillierte Texturen wünscht, sollte AF einschalten. Der bestmögliche Filter (16:1 AF) kostet bis zu 20 Prozent; schon 4:1 AF hebt die Qualität deutlich an.

KEIN AF (TRILINEARE FILTERUNG)



16:1 AF

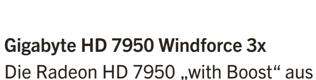


EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION

Evga Geforce GTX 650 Ti
Günstig, kompakt und spieletauglich, diese drei Eigenschaften vereint Evgas GTX 650 Ti derzeit am besten. Die Karte ist lediglich 14,7 Zentimeter lang und eignet sich daher auch für beengte Gehäuse. Zum Betrieb der sparsamen Karte (10 Watt im Leerlauf, 80 beim Spielen) genügt ein einzelner 6-Pol-Stromstecker vom Netzteil. Als Bonus gewährt der Hersteller drei Jahre Garantie.







Gigabyte HD 7950 Windforce 3x
Die Radeon HD 7950 „with Boost" aus dem Hause Gigabyte ist rundum gelungen: Neben einem hohen, dynamischen Takt von bis zu 1.000 MHz und damit fast HD-7970-Leistung bietet die Karte einen leisen Kühler, der im Leerlauf nur 0,3 und unter Last 2,7 Sone erzeugt. Mit erhöhtem Powertune-Limit fällt auch die 1,1-GHz-Marke, ohne dass die Ohren leiden.

Zotac GTX Titan AMP-Edition
Bei Zotacs Titan in der AMP-Edition handelt es sich um die schnellste luftgekühlte Grafikkarte, die Sie derzeit kaufen können. Bei einer guten Lautheit von 3,2 Sone unter Spielelast erreicht die Titan AMP eine um fast zehn Prozent höhere Leistung als die Referenz-Titan-Modelle. Sowohl die Energie-Effizienz als auch die Preishürde sind bei so einer Karte aus dem High-End-Segment allerdings hoch.



auf 60 Watt bei einer Radeon HD 7970 oder von 15 auf 40 Watt bei einer gewöhnlichen HD 7870.

MULTI-MONITOR-MANIE

Was das Multi-Monitoring angeht, also den Parallelbetrieb mehrerer Bildschirme, so haben sich Radeon- und Geforce-Grafikkarten im Laufe der Zeit angenähert. War es auf Fermi-Chips (Geforce 400/500) nur im SLI-Betrieb möglich, auf drei LCDs zu spielen, sind einzelne Kepler-Karten (Geforce 600) dazu in der Lage – wie jede Radeon seit der HD-5000-Reihe auch. Die Unterschiede betreffen unter anderem Dual-Head (2 LCDs). Während AMDs Eyefinity-Technik das Spielen auf zwei Bildschirmen ermöglicht, wird ein solcher Aufbau bei Nvidia nicht unterstützt: Im Desktop-Betrieb tadellos, läuft beim Spielen nur ein Display.

Aktuelle Grafikkarten verfügen über eine Vielzahl von Anschlüssen. Das Digital Visual Interface (DVI) ist der Standard, der von jeder Grafikkarte und jedem Monitor unterstützt wird. Der ältere D-Sub-Ausgang (VGA) ist praktisch ausgestorben, lediglich günstige Grafikkarten, beispielsweise von Asus, bringen einen solchen Anschluss mit. Daneben buhlen die neueren Standards HDMI und Displayport (DP) um Ihre Gunst. Beide sind in der Lage, neben Bild- auch Ton-Informationen zu übertragen, sofern ein geeigneter Empfänger – wie ein moderner Fernseher – Kontakt aufnimmt. Während HDMI bei vielen Geräten vorzufinden ist, fristet der DP immer noch ein Schattendasein. HDMI und DP existieren übrigens auch in verkleinerter Bauweise als „Mini"-Version. Diese Maßnahme dient lediglich der Platzersparnis, die technische Spezifikation ist identisch.

NEPPER, SCHLEPPER, SPEICHER

Der oft anzutreffende Irrglaube „viel hilft viel" wird vom Marketing der Hersteller geschürt: Viele Einsteigergrafikkarten werden mit 2 oder gar 4 Gigabyte bestückt, um eine möglichst hohe Zahl vorzuweisen. Sinnvoll ist das nicht, denn eine Grafikkarte im Segment unter 100 Euro zieht im spielbaren Bereich keinen Nutzen aus mehr als 1 Gigabyte. Sie liebäugeln mit einer günstigen DX11-Grafikkarte des Typs Radeon HD 7750? Dann schauen Sie am besten in den Artikel „Marketing-Features unter der Lupe", in dem wir alle aktuellen Stolperfallen hinsichtlich des Speichers aufdecken.

GEHEIMTIPPS FÜR TUNER

Wer ein günstiges Modell sucht, um dieses mithilfe einer kräftigen Übertaktung auf High-End-Niveau zu bringen, der greift am besten zu einer Radeon HD 7950 oder HD 7870. Nahezu jedes Custom-Design stemmt mit erhöhtem Powertune-Limit 1.100 MHz, eine milde Spannungszugabe lässt sie auch die 1.200er-Hürde nehmen. Mit 1.000 MHz kommt eine HD 7950 an die originale HD 7970 heran, mit 1.200 MHz erreicht sie sogar GHz-Edition-Niveau. Nvidia hat dem Overvolting enge Grenzen gesetzt, weshalb sich Geforce-600-Modelle nur zwischen zehn und 15 Prozent übertakten lassen. ❑

FAZIT

Grafikkarten-Kaufberatung
Da sich AMD und Nvidia im Laufe der Jahre ähnlicher geworden sind, fällt es nicht mehr ganz so schwer, die richtige Grafikkarte für einen bestimmten Zweck zu finden. Eine Handvoll Stärken und Schwächen gilt es natürlich immer noch abzuwägen – die Treiberqualität und anisotrope Filterung gehören aber nicht zwingend dazu.



Erhältlich im App-Store unter „PC Games“

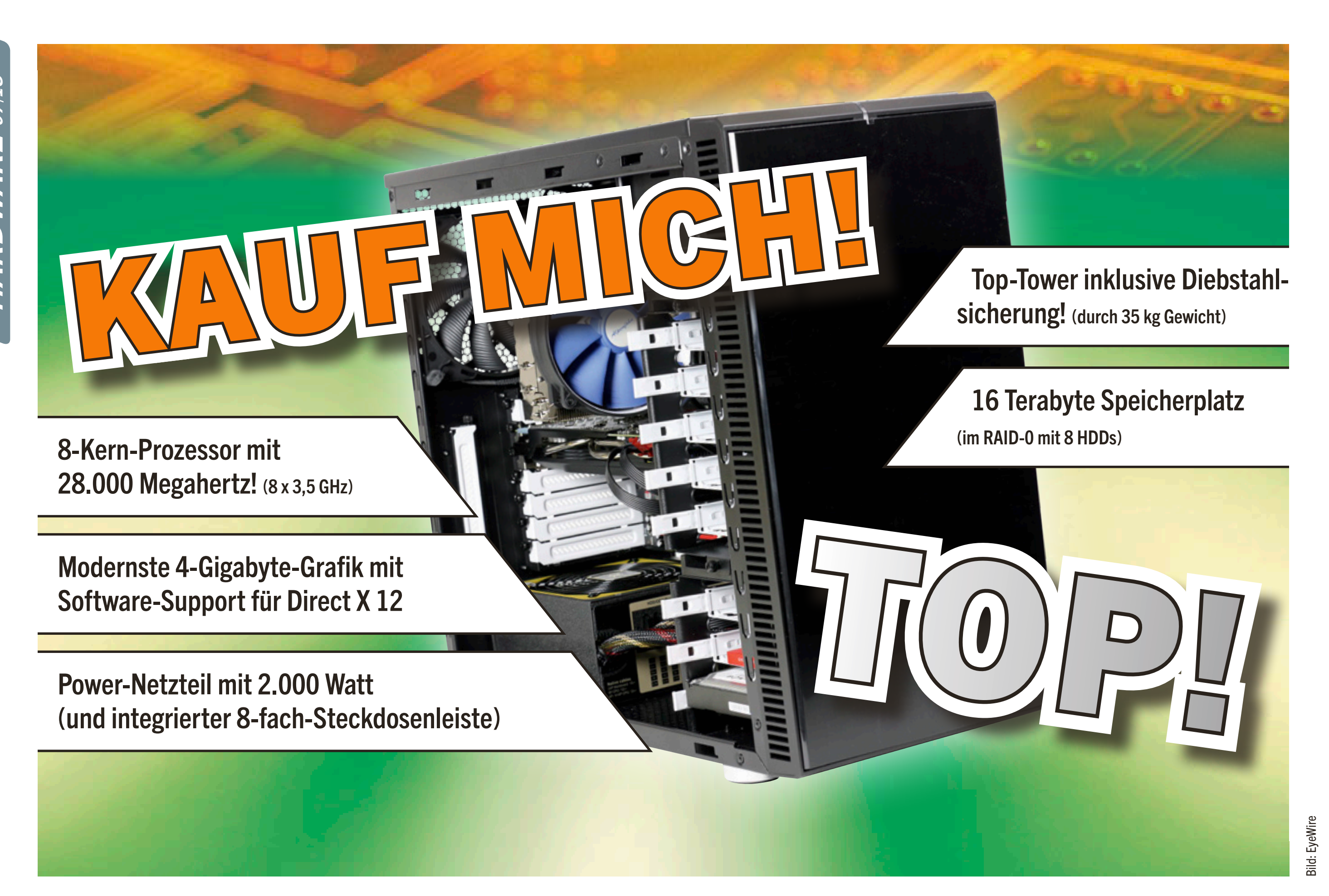


Bild: EyeWire

Marketing-Features unter der Lupe

Von: Carsten Spille

Marketing-Profis finden und bewerben immer wieder neue, angeblich wichtige Features für verschiedenste Grafikkarten. Wir prüfen, was diese Versprechen wert sind.

Machen wir uns nichts vor: Sie als regelmäßiger PC-Games-Leser fallen auf billige Marketing-Tricks nicht herein. Allerdings gibt es sicherlich auch in Ihrem Bekanntenkreis den typischen „Elektro-Großmarkt-Kunden“, kurz EGK. Dieser lässt sich gern von großen Zahlen und blumigen Versprechungen in den jeweiligen Elektro-Großmärkten täuschen, aber eher selten von Ihnen im Gespräch darüber belehren, was für ein Unfug dort verbreitet wird: von vielen Gigabyte Speicher über eigentlich unzulässige Multiplikationen bis hin zu wohlklingenden, aber inhaltsleeren Versprechungen wie „garantiert zukunftssicher“. Wir prüfen häufige Versprechungen und geben PC-Games-Lesern Argumentationshilfen an die Hand, um Marketing-Tricks zu widerlegen.

Im Folgenden nehmen wir die Werbe-Tricks der Grafikkarten-Hersteller unter die Lupe, obwohl 3D-Beschleuniger nach der Gigahertz- und/oder Kernzahl des Prozessors im Prospekt oft erst die zweite Geige spielen.

WOZU EINE GRAFIKKARTE?

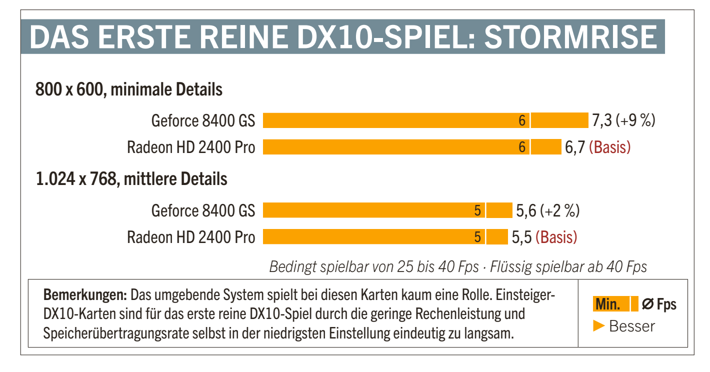
Für den Haus- oder Bürogebrauch genügt eine sogenannte „integrierte Grafikeinheit“. Solche – gerade von den Hauptplatinen-Chipsätzen direkt in die meisten Prozessoren gewandert – können den Browser darstellen, Videos beschleunigen und man kann auf ihnen sogar das eine oder andere Casual-Spiel zufriedenstellend zocken. Doch sobald es etwas ernster zugeht, kommt es gleich mehrfach dicke: Es verhungern nicht nur selbst potente IGP-Modelle wie die AMD-APUs an mangelnder Datenversorgung durch den Hauptspeicher, die sie sich auch noch mit den Hauptrechenwerken des Prozessors teilen müssen. Auch am Treiber krankt es insbesondere im Intel-Lager bei der Spielunterstützung des Öfteren. So läuft beispielsweise der 3D Mark mit der in Intels neue Haswell-CPUs integrierten HD Graphics 4600 gut, Die Spieleleistung lässt jedoch zu wünschen übrig.

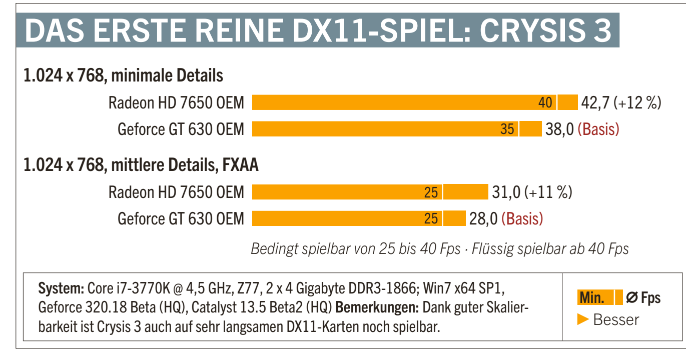
AKTUELLE GRAFIKKARTEN

Grafikkarten sollen die angesprochenen Probleme lösen – und das tun sie. Selbst die schwächsten, aktuellen Modelle sind um Welten stärker als die beste integrierte Grafikeinheit, wie unser Vergleich auf der nächsten Seite rechts zeigt. Doch die Krux folgt auf dem Fuße: Woran erkennt man „aktuelle Modelle“? Sowohl Nvidia als auch AMD schleppen veraltete, schwache Architekturen durch ihr Portfolio, sodass weiterhin „Upgrades“ angeboten werden, die kaum schneller sind als eine IGP – besonders die Geforce 8400 GS tut sich als Bremsklotz hervor und unterstützt maximal DX 10.

AMD-RADEON-KARTEN

Etwas besser, aber auch nicht befriedigend sieht die Situation bei





AMD aus. „Caicos" und in Grenzen auch „Turks" sind die Grafikeinheiten, um welche es einen Bogen zu machen gilt – sie werden in verschiedenen „Generationen" als Teil der Radeon-HD-6000- und -7000-Familie verkauft. Offiziell werden zwar mit den 7000ern nur Großserienfertiger (OEMs) beliefert, aber die Modelle tauchen auch im Gebrauchtmarkt auf. Auf Nummer sicher gehen Sie bei AMD mit der aktuellen GCN-Familie. Die für den OEM-Markt gedachte HD 8570 und HD 8670 mit 384 Shader-Einheiten basieren auf dieser Architektur, sind aber bislang in freier Wildbahn noch nicht aufgetaucht.

Im Einzelhandel gibt es hier mindestens die HD 7750 mit aktueller Technik und dank 512 Shader-ALUs einer Leistung, die weniger anspruchsvolle Gelegenheitsspieler zufriedenstellen kann. Standardmäßig wird auf diesen Modellen ein Gigabyte flotter GDDR5-Speicher eingesetzt; von den ebenfalls erhältlichen Versionen mit viel, aber langsamem DDR3-Speicher sollten Sie die Finger lassen – insbesondere wenn Sie gern Multisample-Kantenglättung (MSAA) nutzen. Als Faustregel gilt: Bevor ein Gigabyte Grafikspeicher zu wenig ist, genügt eine Grafikkarte dieser Leistungsklasse sowieso nicht mehr, um damit flüssig zu spielen – ein Benchmark-Sprung von (fiktiven) 3 auf 7 Bilder pro Sekunde klingt prozentual zwar gut, ändert aber nichts daran, dass das Spiel damit unspielbar hakt.

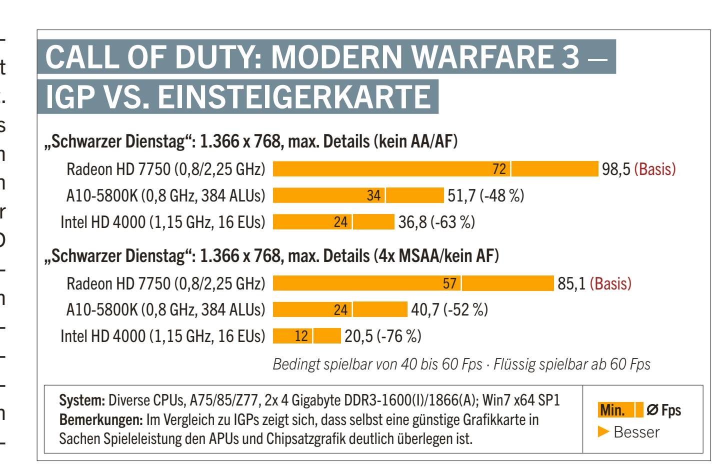
NVIDIA-GEFORCE-KARTEN

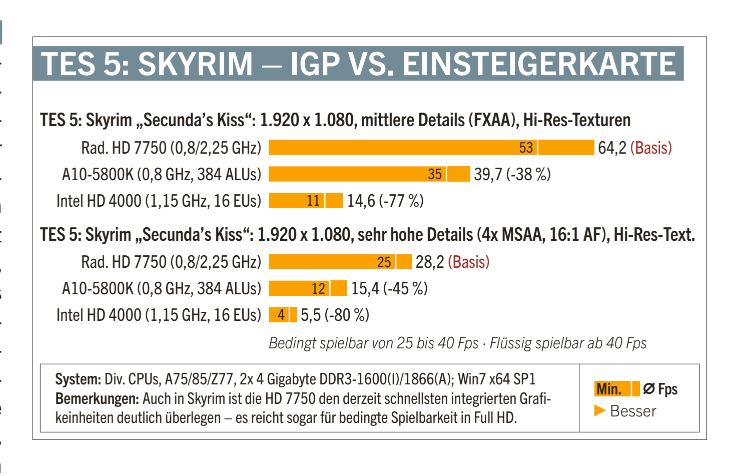
Bei Nvidia ist die „Kepler"-Generation der aktuelle Stand der Technik. Deren Gene finden Sie in Geforce-Modellen der 600er- und 700er-Reihe. Die langsamste derzeit erhältliche Karte ist die Geforce GT 630 OEM, welche einen auf 192 Shader-Einheiten abgespeckten GK107-Chip samt meist 2 Gigabyte DDR3-Speicher trägt. Für mehr als ein gelegentliches Spielchen sind die Karten kaum geeignet und selbst das deutlich schnellere Modell GT 640 ist der oben beschriebenen Radeon HD 7750 meist unterlegen. Von Geforce-Karten ohne mindestens ein „GT" – also Modelle ohne Buchstabenkürzel oder mit „G" beziehungsweise „GS" vor der Modellnummer – sollten Sie am besten gleich absehen, wenn Sie vorhaben, ein Spielchen zu wagen.

DER SHADER-TRICK

Nvidias Vorgängergeneration namens „Fermi" benötigt hauptsächlich mehr Strom, ist ansonsten aber nicht allzu viel langsamer – die GT 630 gibt es als Einzelhandels-Version zum Beispiel auch mit einem Fermi-Chip. Der verfügt zwar nur über 96 Shader-ALUs, die aber entkoppelt vom Rest des Grafikchips doppelt so hoch takten wie bei der OEM-Version, sodass die Spieleleistung vergleichbar ausfällt. Aus dieser Tatsache lässt sich auch verallgemeinern, dass allein eine hohe Anzahl an Shader-Einheiten (ALUs) oder die reine Gigaflops-Zahl nicht für eine bestimmte Leistung stehen muss. Solche Zahlen lassen sich lediglich innerhalb einer Generation eines Chipherstellers wie AMD, Nvidia oder Intel halbwegs sinnvoll vergleichen. Denn es kommt in erster Linie darauf an, wie viel die Chips aus der theoretisch vorhandenen Rohleistung machen.

Bestes Beispiel des „Shader-Wahns" ist der Vergleich zwischen AMDs und Nvidias erster Direct-X-11-Generation. Die HD 5870 verfügt über 1.600 Shader-Einheiten und bis zu 2,7 TFLOPS, zieht aber gegen die Geforce GTX 480 mit nur 480 Shadern und 1,3 TFLOPS den Kürzeren. Erst in der aktuel-

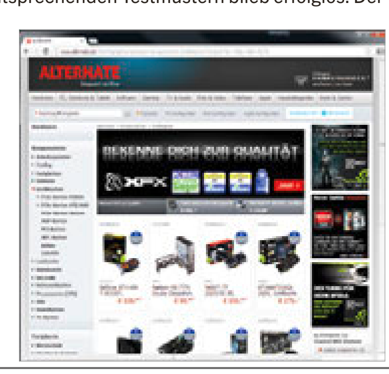




AUF DER SUCHE NACH TESTMUSTERN

Da es in diesem Artikel keinen Blumentopf zu gewinnen gibt, hagelte es Absagen seitens der Hersteller. Online-Versender Alternate.de sprang in die Bresche.

Fast wirkt es so, als hätten die Grafikkartenhersteller selbst ein schlechtes Gewissen, denn unsere Anfrage nach entsprechenden Testmustern blieb erfolglos. Der Online-Versand Alternate half aus und versorgte uns mit je zwei Testmustern von Nvidias Geforce GT 640 und AMDs Radeon HD 7750 – einzelne Hersteller prangern wir hier nicht an, da ähnliche Modelle überall im Programm sind. Die GT640 unterscheiden sich im Speichertakt: 667 zu 891 MHz zugunsten der 2-Gigabyte-Version. Bei der Radeon kämpft 1 Gigabyte GDDR5 gegen weniger als halb so schnelle 2 Gigabyte DDR3.



len Generation HD 7700 und höher sowie Geforce GT 630 und aufwärts sind die Zahlen besser vergleichbar.

DER PCI-EXPRESS-TRICK

Ein weiteres Feature, mit welchem die aktuelle Generation von Grafikchips angepriesen wird, ist die Anbindung an das Restsystem. Der aktuelle Stand der Technik ist hier PCI-Express 3.0 – doch während im GPU-Compute-Bereich hieraus durchaus nennenswerter Profit geschlagen werden kann, sind für Spieler schon 7 bis 10 Prozent mehr Fps die absolute Ausnahme, 2 bis 4 Prozent dagegen die Regel. Für eines taugt der PCI-E-Standard aber derzeit dennoch: Wird eine Grafikkarte mit PCI-Express-3-Tauglichkeit beworben, können Sie sicher sein, dass dieses Modell zur aktuellen Generation (Graphics Core Next, Kepler) gehört.

DIRECT X X.X

Mit einer neuen Version von Microsofts Direct-X-Standard gingen immer auch wesentliche Neuerungen im Bereich der Grafikchiptechnik einher. Direct X 8 brachte Unterstützung für programmierbare Shader-Einheiten, Direct X 9 führte gleitkommagenaue, deutlich längere Shader-Programme ein, Direct X 10 brachte neben der Inkompatibilität zu Windows XP Geometry-Shader und mit Direct X 11 erzeugen Grafikchips via Tessellation enorme Geometriemengen in der GPU. Doch zwischendurch gab es immer wieder kleinere Versionssprünge. Direct X 8.1, Direct X 9.0a, b und c, Direct X 10.1 und zuletzt Direct X 11.1. – dabei gilt, dass alle großen Versionssprünge die vorhergehenden Zwischenschritte enthalten. Eine DX11-Karte beherrscht also DX10.1, eine DX10-Karte kann jede Spielart von Direct X 9. Die Hersteller, die die jeweiligen Zwischenstufen unterstützen, versuchen natürlich, diesen Umstand marketingmäßig auszuschlachten. Derzeit unterstützen AMD und seit Haswell auch Intel Direct X 11.1, Nvidia dagegen bietet selbst mit dem mächtigen GK110-Grafikchip hardwareseitig nur 11.0, da einige DX11.1-Features wie „Target-Independent Rasterization“ oder „16x MSAA-Rasterization für UAV-only-Rendering“ fehlen.

Was auf dem Papier wie ein Nachteil aussieht, hat in der Praxis derzeit keine Bedeutung. DX11.1-Vorteile in realen Anwendungen sind uns nicht bekannt und auch AMD konnte uns auf Nachfrage keine nennen. Das muss aber nicht heißen, dass dies auch für die Zukunft gilt: Direct X 10.1 erlaubt zum Beispiel in *Call of Duty: Black Ops 2* die Verwendung von Multisample-Kantenglättung. Besitzer einer Radeon-Karte ab der 3000er-Generation können diese theoretisch aktivieren, während Nvidia-Nutzer mit einem GTX-200-Modell (die GT-200er hingegen unterstützen Direct X 10.1) hier außen vor bleiben.

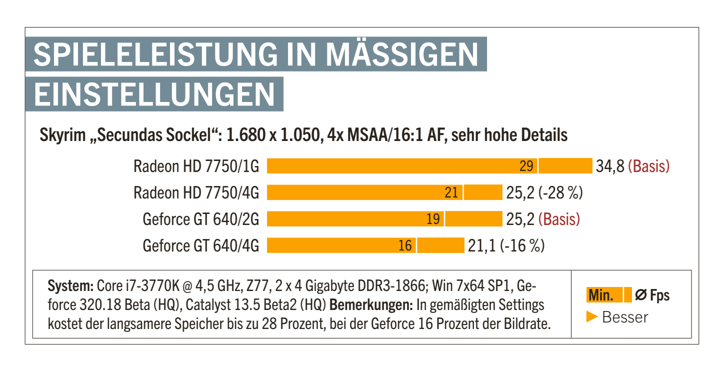
GRAFIKSPEICHER: VIEL HILFT (NUR SELTEN) VIEL

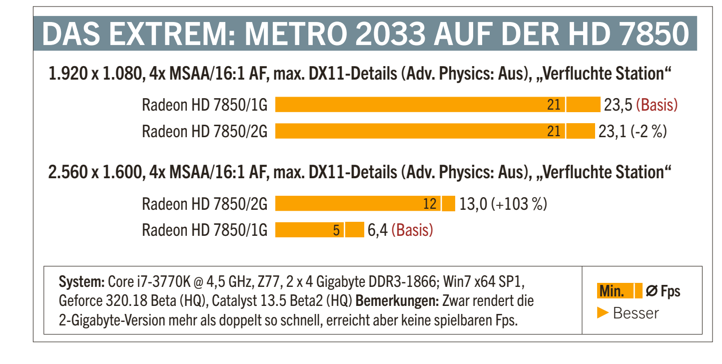
Das werbewirksamste Versprechen haben wir uns, wie es sich gehört, für den Abschluss des Artikels aufgehoben. Die Rede ist natürlich vom Grafikspeicher. Dieser wird auf Verpackungen und Prospekten gern auf eine einzige Zahl reduziert: Gigabyte, möglichst viele davon. Wie unsere Benchmarks auf dieser Seite jedoch zeigen, kommt es gerade bei leistungsschwächeren Modellen eher auf die Geschwindigkeit als auf die Größe des Speichers an. Mit 1 GByte Grafikspeicher sind Sie bis zur Klasse einer HD 7850 noch gut bedient und selbst dort hält sich der Nutzen in engen Grenzen. Erst in der 2.560er-Auflösung sind zwei Gigabyte von Vorteil, bringen aber noch keine Spielbarkeit. Mehr als 3 GB sind auch im High-End-Bereich kaum nötig. ❑

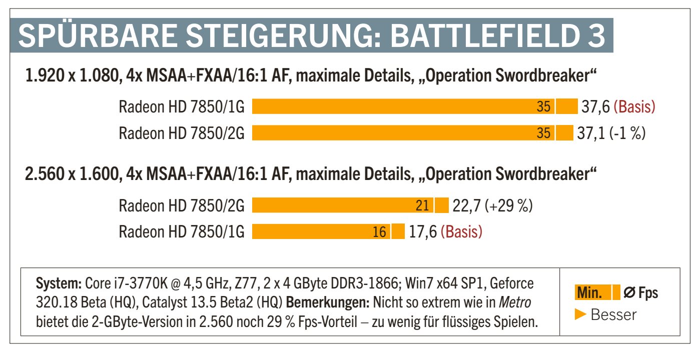
FAZIT

Marketing-Features geprüft

Die Werbung verspricht viel, hält aber meist wenig. Eine spieletaugliche Grafikkarte muss nicht über endlos viel Speicher verfügen – ab einem Gigabyte kommt's eher auf die Geschwindigkeit an. Eine aktuelle Direct-X-Version ist da schon wichtiger, wie unser *Crysis 3*-Beispiel zeigt. Das Spiel ist selbst auf Einsteiger-DX11-Karten spielbar.

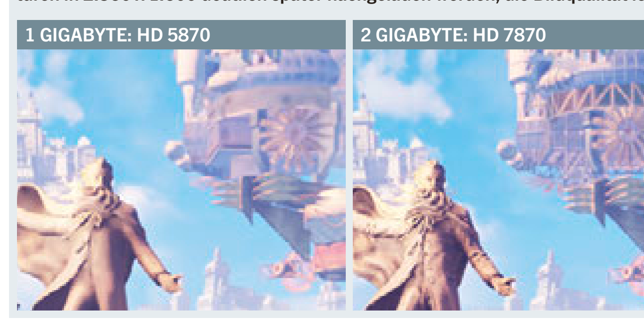






REICHT 1 GIGABYTE GRAFIKSPEICHER?

Im Test mit Bioshock Infinite und einer Radeon HD 5870 stellten wir fest, dass Texturen in 2.560 x 1.600 deutlich später nachgeladen werden, die Bildqualität leidet.



1 GIGABYTE: HD 5870 | 2 GIGABYTE: HD 7870

BIOSHOCK INFINITE: HIER ZÄHLT DER SPEED

1.680 x 1.050, maximale Details inklusive alternativer Nachbearbeitung, „New Eden“

	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7750/1G GDDR5	18	21,7 (Basis)
Radeon HD 7750/4G DDR3	12	13,9 (-36 %)

1.920 x 1.080, maximale Details inklusive alternativer Nachbearbeitung, „New Eden“

	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7750/1G GDDR5	17	18,4 (Basis)
Radeon HD 7750/4G DDR3	10	12,0 (-35 %)

2.560 x 1.600, maximale Details inklusive alternativer Nachbearbeitung, „New Eden“

	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7750/1G GDDR5	9	10,3 (Basis)
Radeon HD 7750/4G DDR3	5	

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 GByte DDR3-1866; Win7 x64 SP1, Geforce 320.18 Beta (HQ), Catalyst 13.5 Beta2 (HQ) **Bemerkungen:** Ohne speicherfressendes MSAA genügt Bioshock grundsätzlich 1 GByte Speicher – nur schnell sollte der sein.

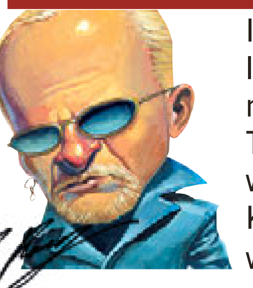
Min. Ø Fps ▶ Besser


PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
QR-Code scannen und hinsurfen!
Neue Ausgabe jetzt am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellen unter: www.pcgh.de/shop
Auch erhältlich als ePaper bei:
computec MEDIA KIOSK
pubbles
iKiosk
PresseKatalog Online-Kiosk

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich denke, dass ich in den letzten Ausgaben genug über meinen Ärger mit moderner Technik geschrieben habe und würde dies gerne mit dieser Kolumne zu einem halbwegs würdigen Abschluss bringen.

Immerhin sorgt Technik ja auch dafür, dass wir stets etwas lernen. Auch in Situationen, wo wir es am wenigsten erwarten. Schon als Kind lernte ich dank zahlreicher Computerspiele, dass das Leben selten fair ist und man auf alles vorbereitet sein muss. Von solchen Unterrichtsinhalten kann man ein Leben lang profitieren. Schon wenn der Rechner im Büro hochfährt – Fachleute sprechen hier von der Bill-Gates-Gedenkminute, wobei hier „Minute" eindeutig ein Euphemismus ist –, lernen wir, dass man seine Zeit besser mit sozialer Interaktion statt mit dumpfem Starren auf den Monitor verbringen kann. Also nutzt man die Zeit für einen Plausch mit Kollegen. Irgendein Schlaumeier will sogar ausgerechnet haben, dass der durchschnittliche Angestellte pro Jahr acht Stunden auf seinen PC wartet. Allerdings wird besagte Gedenkminute inzwischen immer kürzer. Eventuell sind solche schnell startenden Rechner ja mitverantwortlich für nachlassende soziale Interaktion.

Aber eigentlich geht es ja um Lerninhalte. Hier hat ein deutsches Unternehmen geradezu Vorbildliches geleistet, indem es uns beibrachte, wie verschärfte Geldvermehrung funktionieren kann. Ich hätte nie geglaubt, dass man mit kostenlosen Angeboten wie der schlichten E-Mail Profit machen kann, indem man sich für elektronische Nachrichten richtig viel Geld bezahlen lässt. Stolze 0,58 Euro werden für einen Service fällig, von dem ich bisher gar nicht wusste, dass man ihn benötigt. Natürlich gehört auch die tägliche Kontrolle des Postfachs zu den Pflichten des Anwenders. Allerdings wird er nicht dafür bezahlt. Krank werden oder Urlaub machen ist hier nicht vorgesehen für den Kunden. Genial. Warum bin ich nicht auf solch eine Idee gekommen? Der nächste Geniestreich dieses Unternehmens könnte es sein, dass der Begriff „Flatrate" künftig nicht mehr alle Kosten beinhaltet, sondern nur ein beschränktes Grundkontingent, welches je nach Bedarf gegen Bezahlung aufgestockt werden kann/muss/soll. Eine geniale Idee zu Zeiten, in denen selbst lumpige Fernsehgeräte Zugang zum Internet haben und sich Filme nicht nur vom angeschlossenen Player, sondern auch aus dem Netz holen. Was lernen wir also daraus? Die Technik ist da – man muss sie nur gewinnbringend einsetzen.

Ein anderer Meister dieses Fachs war zweifellos Steve Jobs. Obwohl ich wirklich kein Freund von Geräten mit einem angebissenen Apfel auf der Rückseite bin, hat er es fertig gebracht, dass ich ihm glaubte, dass es eine Lücke zwischen Smartphone und Laptop gäbe, die er füllen könnte. Eine Lücke, die ich gar nicht wahrgenommen hatte, bevor er davon erzählte! Ich war sogar einer dieser Kunden, die ihr iPad am ersten Tag erhielten, an dem es in Deutschland ausgeliefert wurde. Und ich war lange Zeit glücklich mit einem Gerät, von dem ich vorher gar nicht wusste, dass ich es brauche. Und ich konnte lernen, dass nach dem ersten Verliebtsein schnell der Alltag alles trüben kann. Texte auf dem Pad zu schreiben, war eine wahre Freude. Nach der ersten Euphorie begann ich mich jedoch zu fragen, warum man ausgerechnet auf Cursortasten verzichten musste. Wer schon einmal auf dem iPad einen fertigen Text korrigieren wollte und nicht gerade über die Finger einer kleinwüchsigen, schlanken Hebamme verfügt, wird diese vier Tasten schmerzlich vermissen und das komplette Wort antippen und neu schreiben.

Unheimlich wurde es aber, nachdem Steve Jobs von uns gegangen ist. Seit diesem Tag zeigt auch mein iPad 1 deutliche Schwächen. Webseiten schließen den Browser selbstständig, mein tadellos vorhandenes WLAN wird inzwischen immer öfter vollständig ignoriert. Wahrscheinlich vermisst es Steve. Wird es jetzt aus Gram sterben? Ist moderne Technik jetzt doch schon so weit?

Pädagogik



Lieber Rossi

Die oft von Dir bemängelte Interpunktion der von Dir erhaltenen Mails könnte man meiner Meinung nach aufgreifen für eine neue Rubrik. Diese Rubrik könnte man „wir schreiben Rossi" nennen. Darin könntest Du dann potenziellen Schreibern Sinn und Zweck von Satzzeichen, der Betreffzeile, Groß- und Kleinschreibung und Grammatik erklären. Außerdem darfst Du nicht vergessen, dass Ihr die PCG dann mit diesem pädagogisch wertvollen Inhalt bewerben könntet. Mit hoher Wahrscheinlichkeit würden viele Eltern die PCG dann eher abonnieren, wenn sie wüssten, dass ihr Nachwuchs darin was fürs Leben lernt. Doch damit nicht genug, nach einiger Zeit könnte man alle gesammelten Beiträge dieser Kategorie in einem Buch zusammenfassen. Als Titel wäre z.B. „Schreiben mir Rossi"denkbar. Überleg mal, Rossi stellt auf der lit COLOGNE sein neues Buch vor. Stell Dir diese Außenwirkung für die PCG vor, Unterhaltung und Bildung in einer Zeitschrift.

Mit freundlichen Grüßen:
Christian Strang

Ja, eigentlich eine putzige Idee. Und was würde sich da ändern? Was böte diese Rubrik, das nicht schon meine bisherigen Seiten enthalten? Genau – Langeweile. Sobald man anfängt, den Leuten Lernbeiträge anzudienen, fängt man auch an, sie zu langweilen. Und was vielleicht noch schlimmer ist: Man fängt auch an, sich selbst zu langweilen. Ich tauge auch in keiner Weise als Lehrer. Dazu habe ich einfach viel zu viele negative Eigenschaften. Die Idee mit dem

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Überraschend viele haben mich in der letzten Ausgabe erkannt, und der Preis geht per Los an David Cron.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Buch ist mir auch schon gekommen. Aber nicht jetzt, später. Viel später. Wenn ich dereinst in Rente gehe, will ich unbedingt zwei Bücher schreiben. „Die leckersten Gemüsesorten zu Steaks", was mit zwei bis drei Seiten erfreulich übersichtlich sein wird, und „Argumentieren im Angesicht des TÜVs", mit voraussichtlich doppeltem Umfang wie *Krieg und Frieden*, nur ohne Happy End und ohne Helden.

Wenn du also weiterhin Zeugs von mir lesen willst, wird dir nichts anderes übrig bleiben, als die PC Games zu kaufen.

Maggi

„Letzte Woche war es mal wieder so weit"

Hallo Rainer,

freut mich sehr, dass die Chilis bei Dir wachsen! Letzte Woche war es mal wieder so weit: endlich Zeit, zwei Deiner leckeren Rezepte, nachzukochen – „Maggisalat" und „Wurstpfanne". Wir waren so frei und haben für Deinen Maggisalat frische Zutaten vom Markt bzw. Metzger und Maggikraut (Liebstöckel) statt Würze aus der Flasche genommen und so Deine Rezeptur leicht „optimiert". Es ist ein sehr schmackhaftes Essen daraus geworden und wir waren danach alle satt.

Viele Grüße vom Kochteam rund um Thomas D.

Hallo Thomas, obwohl das Wetter bisher ja eher bescheiden war, sind die Chilipflanzen gut gewachsen und ziehen nun in den Garten um. Mal sehen, was die Nachbarskatze dazu sagt, die wirklich ALLES in meinem Garten anfrisst. Bei euren Setzlingen handelt es sich um ziemlich hinterhältige Biester. Die erste Ernte erbrachte Schoten von der Schärfe einer milden Paprika oder Schoten, nach deren Genuss es sich ein wenig so anfühlte, als ob man mir in die Zunge geschossen hätte. Wohlgemerkt eine Ernte von einem Strauch! Die Pflanze und ich müssen uns wohl erst noch besser kennenlernen oder sie ist jung und übt noch. Nicht auszudenken, was aus ihr werden kann, wenn sie groß und stark ist!

Zu eurem Maggisalat: Leider habe ich nicht den Hauch einer Ahnung, wie Liebstöckel aussieht, riecht oder schmeckt. Generell habe ich bezüglich Grünzeug enorme Wissenslücken, mit denen ich bisher aber gut leben konnte. Die Verwendung von Liebstöckel gehört definitiv schon zur gehobenen Cuisine, für die ich hier leider keinen Platz und privat keine Nerven habe. Zu groß ist für mich die Gefahr, dass mein Essen nach dem Einsatz von Kräutern so schmeckt, wie sich Lieder von Simon & Garfunkel anhören. Mein Essen ist doch eher von der Art AC/DC …



Problemfall



halle pcgames team

ich hätte mal ne frage zu binary domain es dauert ehwig dass das spiel akualisier wegen der konfigieradion warum das so

mfg frank

Eigentlich ist es ja so, dass man so schreibt, wie man spricht. Wenn ich mir dann Ihre Zeilen ansehe, lesen kann man sie ja nicht wirklich, wird mir Angst und Bange. Sprechen Sie wirklich so? Dann dürfte das häufigste Geräusch, welches Sie vernehmen, ein „Hä?" sein, gefolgt von einem ratlosen Gesichtsausdruck. Oder unterliegen Sprachwissenschaftler hier einem Irrtum? Drücken Sie sich gewählt in korrektem Deutsch aus, wenn Sie sich unterhalten? Verfassen Sie Schreiben an Behörden im selben Stil? Haben Sie schon einmal einen Liebesbrief geschrieben – falls ja, auch so? Das würde dann zumindest den dramatischen Bevölkerungsrückgang erklären.

Ich sehe ein, dass sich Sprache ändert. Zum Beispiel wurde jüngst das längste Wort der deutschen Sprache ersatzlos gestrichen. Es handelte sich um das Wörtchen „Rindfleischetikettierungsüberwachungsaufgabenübertragungsgesetz". Okay – ein Extrembeispiel, aber so vereinfacht, wie Sie schreiben, wird unsere Sprache nie werden, hoffe ich. Um Ihnen helfen zu können, wäre es hilfreich gewesen, wenn Sie „ewig" etwas näher definiert und eine genaue Fehlermeldung genannt hätten. Ich wette, dass Sie jetzt genauso ratlos vor meinen Zeilen sitzen, wie ich von den Ihrigen. Sehen Sie – jetzt haben Sie das grundsätzliche Prinzip erkannt! Schrift soll Informationen vermitteln, sie ist kein Ratespiel!

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Eier legende Wollmilchsau

Mit diesem sogenannten „Kreditkartenwerkzeug" erwirbt man die sprichwörtliche Eier legende Wollmilchsau für den Geldbeutel. Vom Format her passt das Ding problemlos in ein Fach für Kreditkarten, bietet aber einen halben Werkzeugkasten! Mit dabei sind Dosenöffner, Flaschenöffner, Messer, Schraubenzieher, Lineal, sechs verschieden große Schraubenschlüssel, Flügelschraubendreher und Säge. Dazu noch ein Richtungsmesser, den man (etwas umständlich) auch als rudimentären Kompass nutzen kann. Lediglich Kugelschreiber und USB-Speicher fehlen.
Nicht auszudenken, was MacGyver alles hätte schaffen können, wenn er das Ding in seinem Portemonnaie gehabt hätte!

www.getdigital.de



Bildquelle: getdigital

Eat and read



Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich vermute, dass es sich bei der abgelichteten Hand der im Gewinnspiel „Wer bin ich?" in Ausgabe 06/2013 gesuchten Person um Ihre Hand handelt. Darüber hinaus baten Sie in der besagten Ausgabe Ihre Leser darum, Ihnen deutsche Namensvorschläge für Ihre Rubrik

Eat and read

Heute: Gefüllte Brötchen

Wir brauchen:

- 300 g gemischtes Hackfleisch
- 4 Brötchen
- 1 Fleischtomate
- 1 kleine Zwiebel
- 100g geriebenen Emmentaler

Wenn noch Brötchen vom Vortag übrig sind – prima! Sie eignen sich hervorragend für dieses Rezept. Aber natürlich kann man auch frische nehmen. Von den Brötchen schneiden wir das obere Drittel ab und höhlen den unteren Teil aus. Ich finde, dass es besser ist, die Unterteile ein klein wenig einzuweichen. Dazu nehme ich eine Flasche mit Leitungswasser, verschließe die Öffnung mit dem Daumen und kann so recht genau dosieren, wie viel Wasser austritt. Die Brötchen sollen etwas feucht sein, keinesfalls nass! In eine Schüssel kommt nun das Hackfleisch, die klein gewürfelte Zwiebel und das ausgehöhlte Brötcheninnere. Zusammen mit Pfeffer, Salz und Tabasco gut vermischen. In einer Pfanne braten wir die Masse dann an, bis das Hackfleisch braun und krümelig ist. Die Tomate wird geviertelt, grob die Haut entfernt und das Fruchtfleisch in kleine Stücke geschnitten. Die Unterseiten der Brötchen nun auf ein Backblech legen, mit der Hackfleischmasse füllen, Tomatenstücke und den Käse darüber und ab in den Ofen, den wir auf 200 Grad vorgeheizt haben. Dort bleiben die Dinger für zehn Minuten. Dann kurz raus damit, die Oberseiten der Brötchen darauf legen und noch einmal für zwei Minuten zurück in den Herd. Fertig.
Ich persönlich nehme immer etwas weniger Emmentaler und dafür zusätzlich Parmesan oder Pecorino. Das passt sehr gut und die Brötchen werden dadurch herzhafter. Der Salat aus Ausgabe 06 schmeckt übrigens grandios dazu!

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

„Eat and read" zu senden. Diesbezüglich möchte ich, in Anlehnung an Ihre bereits bestehende Rubrik „Rossis Rumpelkammer", den Vorschlag „Rossis Speisekammer" unterbreiten. Ich würde mich freuen, wenn mein Vorschlag bei Ihnen Anklang finden würde. Mit freundlichem Gruß:

Mathias Poppe

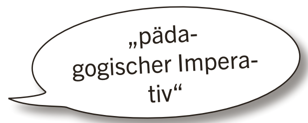
Hallo Herr Poppe, Sie haben natürlich richtig geraten und nahmen an der Verlosung teil. Leider hat es Sie diesmal nicht getroffen. Für den Sonderpreis, den ich für den neuen Namen meiner Kochecke ausgelobt hatte, stehen Ihre Chancen jedoch prima. Ihr Vorschlag gefällt mir ausgesprochen gut.

Ich war selbst überrascht, dass so viele Zuschriften zur Namensfindung kamen. Allerdings schieden viele aus, weil der Name dieser Rubrik keinesfalls einer Sendung der vielen Fernsehköche ähneln sollte. Auch „Brot und Spiele" wollte mir nicht zusagen, weil es einfach zu viele Assoziationen weckt. „Spaß mit Fraß" klingt eklig und negativ. „PC-Gourmet" ist deutlich besser, beinhaltet aber auch ein Fremdwort. Nicht wirklich überzeugen konnten mich ferner: Iss, wenn Du Dich traust!, Rossis Scharf-Gericht, Rossis Restaurant, Rossis Küchenzeile, Rossis Schmor Ecke, SchlaRRaffenland, Leckere Ecke, Hunger war gestern und zig andere Einfälle. Auch wenn sie nicht unbedingt meinen Geschmack getroffen haben, amüsiert habe ich mich beim Lesen der vielen E-Mails jedenfalls großartig. Vielen Dank dafür euch allen!

Gefallen haben mir bisher am besten: Rossis Speisekammer, Rossi kocht (kam von sieben Personen), Nerd am Herd (zwar auch mit Fremdwort, ist aber irgendwie sexy), SEK (steht für „spielend einfach kochen"), Leserfutter.

Welcher dieser fünf Namen gefällt euch allen am besten?

Eat and read more



Sehr geehrter Herr Rosshirt,

eigentlich kann Ihre Aufforderung, für die Rubrik „eat and read" eine deutsche Entsprechung zu finden, nicht ganz ernst gemeint sein. Denn die Lösung ist zu einfach:

Zukünftig heißt Ihre Rezeptsammlung „Iss und lies". Das ist semantisch wie grammatikalisch die 100%ig deutsche Entsprechung, hat exakt dieselbe Aussage und beinhaltet als freundliche, aber doch auch bestimmte Aufforderung einen sympathischen pädagogischen Imperativ, der im Deutschen sogar noch etwas stärker als auf Englisch zur Geltung

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.


Thomas D. leidet...



Rupert Glass schwitzt...



und Johannes protzt

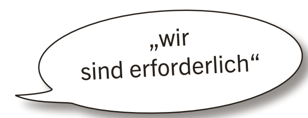
kommt. Ganz wie bei einer Werbebotschaft. Mein Vorschlag lautet also: „Iss und lies“.

Mit freundlichen Grüßen

Herbert Haberland

Hallo Herr Haberland, vielen Dank für Ihren kreativen Vorschlag und dessen überaus eloquente Ausführung. Gefallen mag er mir dennoch irgendwie nicht. Ich bin selbst erstaunt, dass die Aussage „eat and read“ auf englisch irgendwie harmlos und nett klingt, aber wenn man sie 1:1 ins Deutsche übersetzt, hört es sich so sehr nach Befehl an, dass man unweigerlich mit einem zackigen „Jawoll!“ antworten möchte. Ich persönlich habe da so meine Bedenken und ignoriere zum Beispiel jedwede Werbebotschaft, welche einen Befehl beinhaltet (Nein, ich ruf dich NICHT an!). Selbst höflich vorgetragene und berechtigte Befehle („Fahrzeugpapiere und Führerschein, bitte!“) erzeugen bei mir einen fast schon kindischen Widerwillen. „Nicht auf den Rasen treten“ animiert mich immer wieder dazu, wie eine Gazelle über das Grün zu hüpfen, was bei meiner Leibesfülle kein leichtes Unterfangen und kein erfreulicher Anblick ist.

Spamedy



Kunde sie Vorname,

in versuch hat war gemacht auf zugreifen E-Mail- konto von eine andere lage. Für die sicherheit von ihre E-Mail- konto, wir sind erforderlich auf öffnen ein abfrage. Freundlich bestätigen ihre daten durch besuch unsere gesichert webseite und eingeben ihre daten richtig. Tun nicht ignorieren dies nachricht auf vermeiden kündigung von ihre E-Mail- zugreifen. Hilfe Schreibtisch Team

Daniel

Kunde ich tun weder freundlich noch sonstwie etwas bestätigen. Kunde ich deutschsprachig und nicht wissen worum gehen, tun nicht ignorieren Nachricht, nur verwirrend.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Kompaktkamera



Der nächste Kandidat für die Rote Liste der technischen Gimmicks. Ursprünglich wurde die Kompaktkamera erfunden, damit man, dank kleiner Abmessungen, immer und überall einen digitalen Fotoapparat dabeihaben kann. Die Dinger passten in jede Hemdtasche. Sie hatten aber auch damals schon den entscheidenden Nachteil, dass man sie mitnehmen musste. Fotos mit dem Handy zu machen, war keine wirkliche Alternative. Die aufkommenden Smartphones sagten der guten alten Kamera jedoch erbarmungslos den Krieg an und rüsteten ihre eingebauten Knipsen immer weiter hoch, bis deren Leistungen der kleinen Kamera für unterwegs kaum noch nachstanden. Inzwischen fotografiert man nur noch mit dem Telefon und Kompaktkameras führen ein Nischendasein. Bei meinem Exemplar (siehe Foto) ist vor einigen Monaten der Akku sanft und unbemerkt entschlafen. Der Fachmann nennt dies Tiefenentladung. Der Laie nennt dies ********* ********, ärgert sich mächtig und knipst weiterhin anspruchslose Bildchen mit dem Telefon.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Anzeige



PC Games

Bequemer und schneller online abonnieren:

shop.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

QR-Code scannen und hinsurfen!

www.pcgames.de/miniabo

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002*
(* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max.42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: +49-911-99399098, Fax: +49-1805-8618002

Mini-Abo, Maxi-Vorteile!

3x PC Games testen + Super-Prämie

- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell

☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Extended + Gratis-Extra für nur € 13,90! 1000725

☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 11,-! 1000726

☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Magazin + Gratis-Extra für nur € 7,90! 1000727

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

☐ 70193294 oder ☐ 70193054 oder ☐ 70193198

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die DVD-Version jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland: € 75,-/12 Ausgaben; Österreich: € 71,-/12 Ausgaben, die Magazin-Version zum Preis von nur € 41,-/12 Ausgaben (= € 3,42/Ausg.); Ausland: € 53,-/12 Ausgaben; Österreich: € 49,-/12 Ausgaben, die Extended-Version zum Preis von nur € 78,90,-/12 Ausgaben (= € 6,58/Ausg.); Ausland: € 90,90,-/12 Ausgaben; Österreich: € 86,10,-/12 Ausgaben, Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

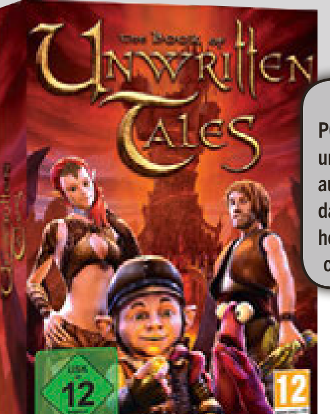
☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

pcgames.de im Juli

So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und Sie gelangen direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt Ihr Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App-Store).



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Als Empfänger unseres Abo-Newsletters und auf pcgames.de können Sie sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen. Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen.

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Treffen Sie die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Neue Hotline

Mehr Service für unsere Leser

Sie haben Fragen zu Ihrem Abo? Sind umgezogen? Möchten den Urlaubs-Service nutzen? Oder den exklusiven PC-Games-Abo-Newsletter bekommen? Haben ein Abo-Heft nicht rechtzeitig erhalten? Dann genügt eine einfache E-Mail an abo@computec.de – und schon kümmern sich unsere emsigen Kollegen um Ihr Anliegen. Manche Dinge möchte man aber gerne persönlich – von Mensch zu Mensch – besprechen, und dafür gibt es unsere Service-Hotline. Seit Anfang Juni erreichen Sie diesen Kundenservice unter der neuen Nummer **0911-99399098** – natürlich zum Ortstarif.

Indie-Watch: Großer Spaß für kleines Geld

Die neue Video-Show – exklusiv auf pcgames.de

Wenn Sie die Test- und Vorschau-Rubrik von PC Games aufmerksam verfolgen, dann wissen Sie: PC Games berichtet nicht nur über Blockbuster der Größenordnung *Call of Duty*, *Assassin's Creed* oder *Starcraft*. Denn darüber hinaus stellen wir Ihnen regelmäßig Perlen von kleinen Studios vor, sogenannte Indie-Spiele. Die meisten dieser Spiele gibt es nicht im Laden nebenan zu kaufen, sondern häufig ausschließlich zum Download via Steam – und das für überraschend kleines Geld. Von den meisten Titeln werden Sie sicher noch nie was gehört haben – oder waren Ihnen *The Swapper*, *Reus* und *The Incredible Adventures of Van Helsing* schon ein Begriff? Über diese und andere Schätze informiert PC-Games-Redakteur Peter Bathge in seiner neuen Video-Show *Indie-Watch*: Erfahren Sie alles über die pfiffigen Spielideen, deren oftmals verrückte Entstehungsgeschichte und Spiele, die ihr Geld wirklich wert sind. Die erste Folge von *Indie-Watch* finden Sie übrigens auch auf der Heft-DVD.

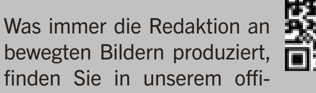




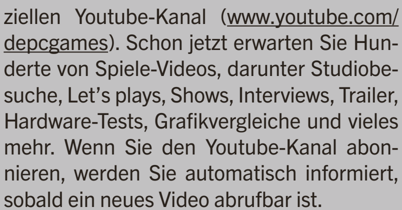


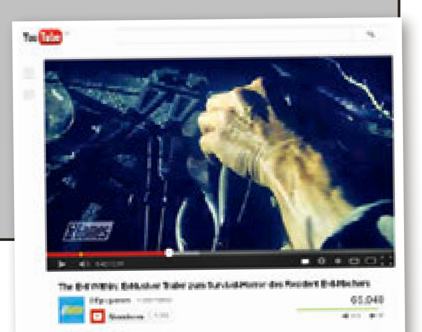
PC Games auf Youtube

Videos ohne Ende



Was immer die Redaktion an bewegten Bildern produziert, finden Sie in unserem offiziellen Youtube-Kanal (www.youtube.com/depcgames). Schon jetzt erwarten Sie Hunderte von Spiele-Videos, darunter Studiobesuche, Let's plays, Shows, Interviews, Trailer, Hardware-Tests, Grafikvergleiche und vieles mehr. Wenn Sie den Youtube-Kanal abonnieren, werden Sie automatisch informiert, sobald ein neues Video abrufbar ist.





Der PC-Games-Podcast

Der allwöchentliche Stammtisch der Redaktion





Einmal pro Woche treffen sich die Redakteure des PC-Games-Teams zum gemütlichen Plausch über aktuelle Spielethemen. Fürsorglichen Lesern ist es zu verdanken, dass unsere Talkrunden mit selbstgebackenem Kuchen und anderen Spezialiäten versüßt werden – im wahrsten Sinne des Wortes. Bislang sind schon mehr als 200 Folgen des PC-Games-Podcasts entstanden, die Sie auf www.pcgames.de/pcgpodcast anhören oder als MP3-Datei herunterladen können.





RAGE OF
STORMS
NEU!
KOSTENLOS!
SPIELE
„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF
www.rageofstorms.de

Im nächsten Heft

❑ Special

Spiele-Engines



Der Stoff, aus dem die Spiele sind: Unreal, Frostbite, CryEngine & Co. lassen *Thief*, *Crysis 3* und *Battlefield 4* glänzen. Der Report erklärt die Engine-Besonderheiten – mit Beispiel-Videos auf Heft-DVD!

❑ Messe-Vorschau

Gamescom | *Witcher 3* selbst spielen? Wir verraten, was Sie im August in Köln erleben können.

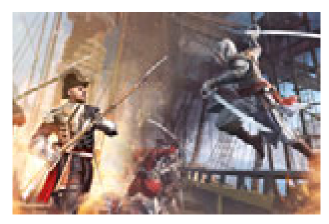


❑ Sneak Peek

Rome 2: Total War | Gemeinsam mit PC-Games-Lesern testen wir das Bombast-Strategiespiel.

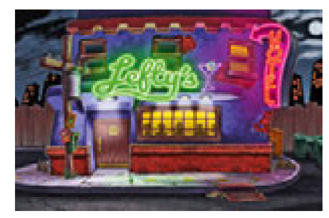
❑ Studiotour

Assassin's Creed 4 | Wir nehmen Sie mit hinter die Kulissen: So entsteht das Karibik-Abenteuer!



❑ Test

Retro-Welle | Was taugen die Neuauflagen von *Leisure Suit Larry* und *Das Schwarze Auge*?



PC Games 8/13 erscheint am 31. Juli!

Vorab-Infos ab 27. Juli auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

SUPREME COMMANDER 2



Chris Taylors legendäres Echtzeit-Strategiespiel – zum ersten Mal auf Heft-DVD!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Felix Schütz, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Thomas Eder, Oliver Haake, Uwe Hönig, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Nils Birkenstock, Michael Magrian, Andreas Schultz, Jermaine Walker
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jasmin Sen, Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus (Ltg.)
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Stefanie Schetter, Michael Schraut, Mháire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion (Online) Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

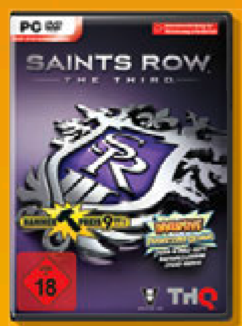
HAMMER PREIS 9,99*€ CHF 12,90

JETZT NEU DABEI!

METRO 2033

JETZT NEU DABEI











AUSZUG AUS DEM AKTUELLEN SORTIMENT

























*Unverbindliche Preisempfehlung Alle Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten.

Hammerpreis-Games findest du überall da, wo es gute Spiele gibt, und im gut sortierten Fachhandel. **Einfach zocken und sparen!**



MACH DICH BEREIT FÜR

WORLD Z WAR

IN DIGITAL 3D. IN AUSGEWÄHLTEN KINOS AUCH IN 2D.
AB 27. JUNI IM KINO
WorldWarZ-Film.de

PLAN B
SKYDANCE PRODUCTIONS
GK films
HEMISPHERE

GEWINNE ZUM KINOSTART MIT LOGITECH DEIN EIGENES ACTIONEVENT - VON NEW YORK BIS PHILADELPHIA.

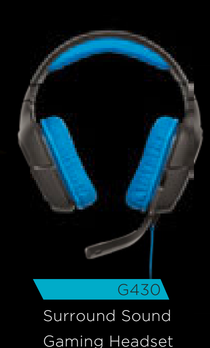
Zusammen mit deiner Begleitung fliegst du zum UN Headquarter in Manhattan wo ihr in eure Mission eingeweiht werdet. In einem Survival Camp nehmt ihr an einem ultimativen Überlebenstraining teil, bevor es weiter nach Philadelphia geht. Hier entdeckt und überfliegt ihr die „infizierte Stadt" in einem Helikopter – natürlich von dir selbst geflogen!

Mach dich bereit, lass dich von Experten ausbilden und erlebe den Trip deines Lebens. Bewirb dich jetzt unter: logitech.com/worldwarz

Unter allen Teilnehmern verlosen wir außerdem eins von fünf Gaming-Sets bestehend aus je einem Gaming Keyboard, Gaming Headset und einer Maus von Logitech.



G19s
Gaming Keyboard



G430
Surround Sound Gaming Headset



G700s
Rechargeable Gaming Mouse

